



WALT DISNEY'S

# KACZOR DONALD

Nr 7 17.02.1998-23.02.1998

2,90 zł

ISSN 1231-451X

INDEKS 326194

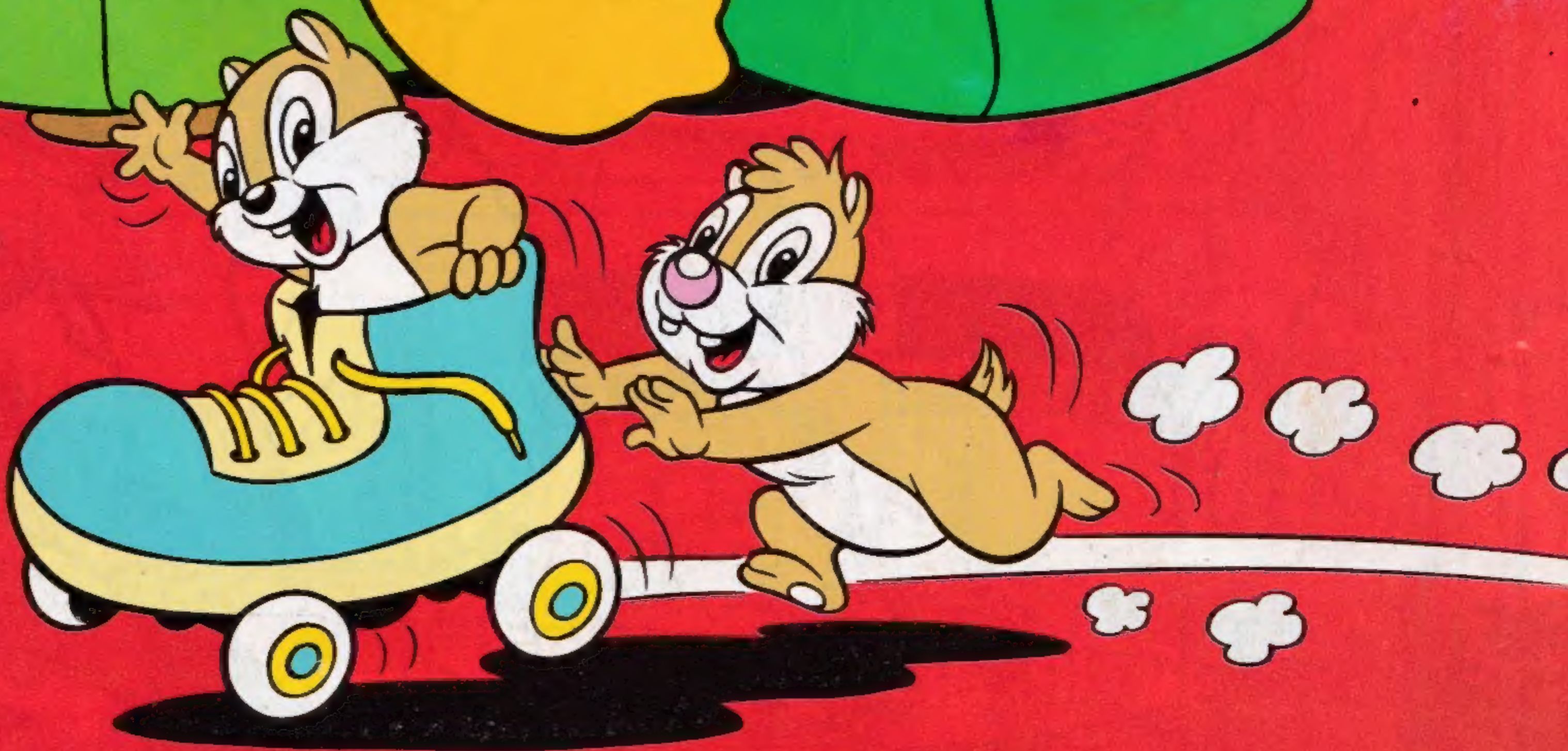
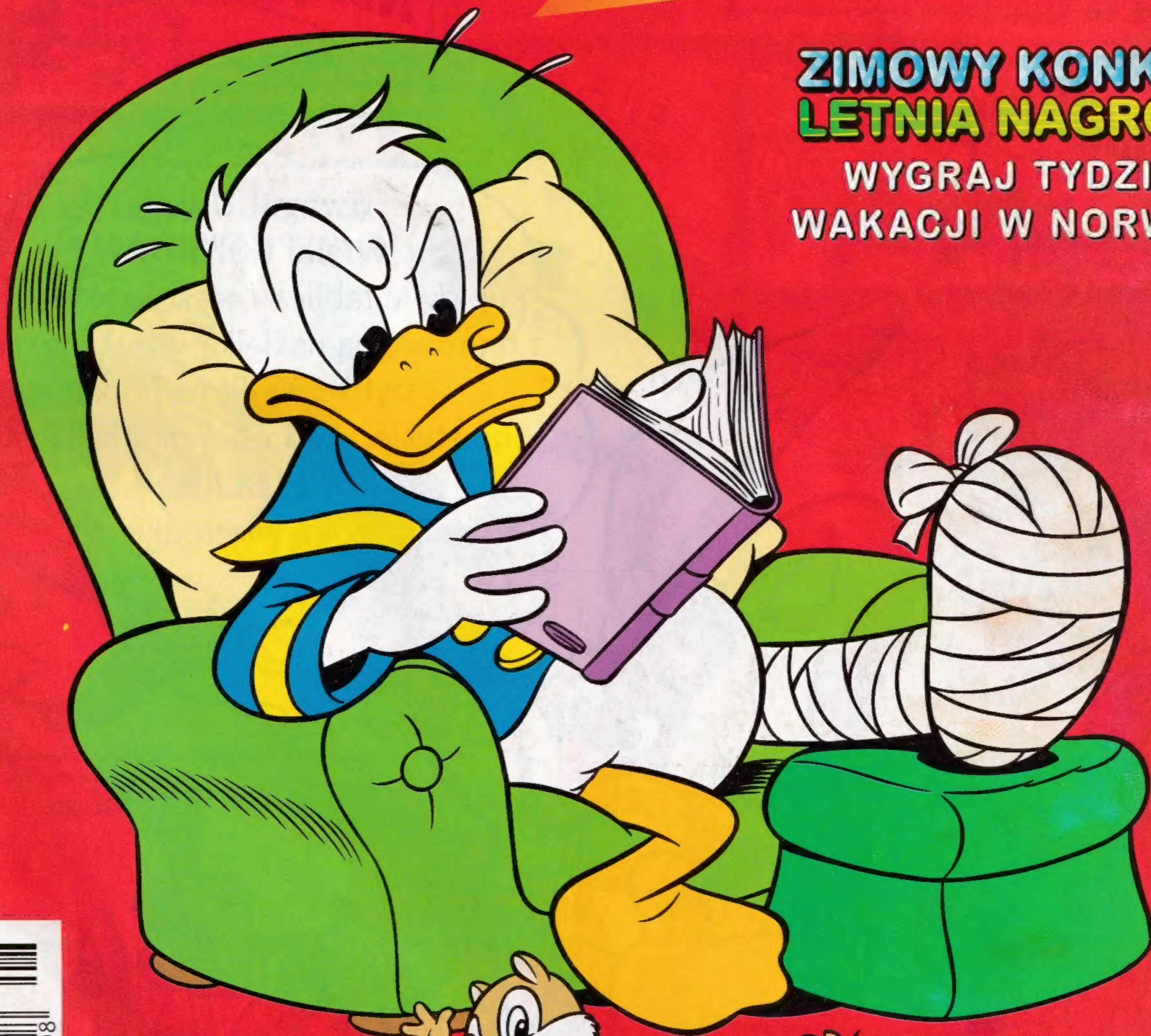
ekstra



ZIMOWA OLIMPIADA  
W KACZOGRODZIE!

ZIMOWY KONKURS  
LETNIA NAGRODA!

WYGRAJ TYDZIEŃ  
WAKACJI W NORWEGII





Nestlé®

Nesquik®

pysznej czekoladzie

Rzeka mleka w

PROMOCJA



**Uwaga! Uwaga!**  
**Wielki KONKURS!**

Kup dwie tabliczki czekolady Nesquik  
z promocyjną naklejką, rozwiąż zagadki  
i szybko wyślij na podany  
na etykiecie adres, a możesz dostać  
**PLECAK**  
z moim wizerunkiem.





Cześć!

Zimowe dyscypliny sportowe są bardzo atrakcyjne. Mają tylko jedną wadę – odbywają się zimą, kiedy jest zimno. Jedyne rozwiązanie: rozegrać je we własnym pokoju! Nasza **Zimowa Olimpiada w Kaczogrodzie** trwa! Zawodnicy stają do nowych konkurencji, by zdobywać sławę i medale. Tym razem możecie zmierzyć swoje siły w slalomie gigancie, wyścigach bobslejowych i lepieniu... bałwana!

wasz komputer

PS Ciekawostka do sprawdzenia: jak nazywał się jedyny polski sportowiec, który zdobył złoty medal na zimowej olimpiadzie?

# DZISIAJ:

## ekstra



REGUŁY str. 24

## KACZOR DONALD

POSZUKIWACZE ZAGINIONEGO  
KACZORA ..... str. 4

## MYSZKA MIKI

INWAZJA NIETOPERZY ..... str. 14



str. 26

## TEST

str. 28



str. 29

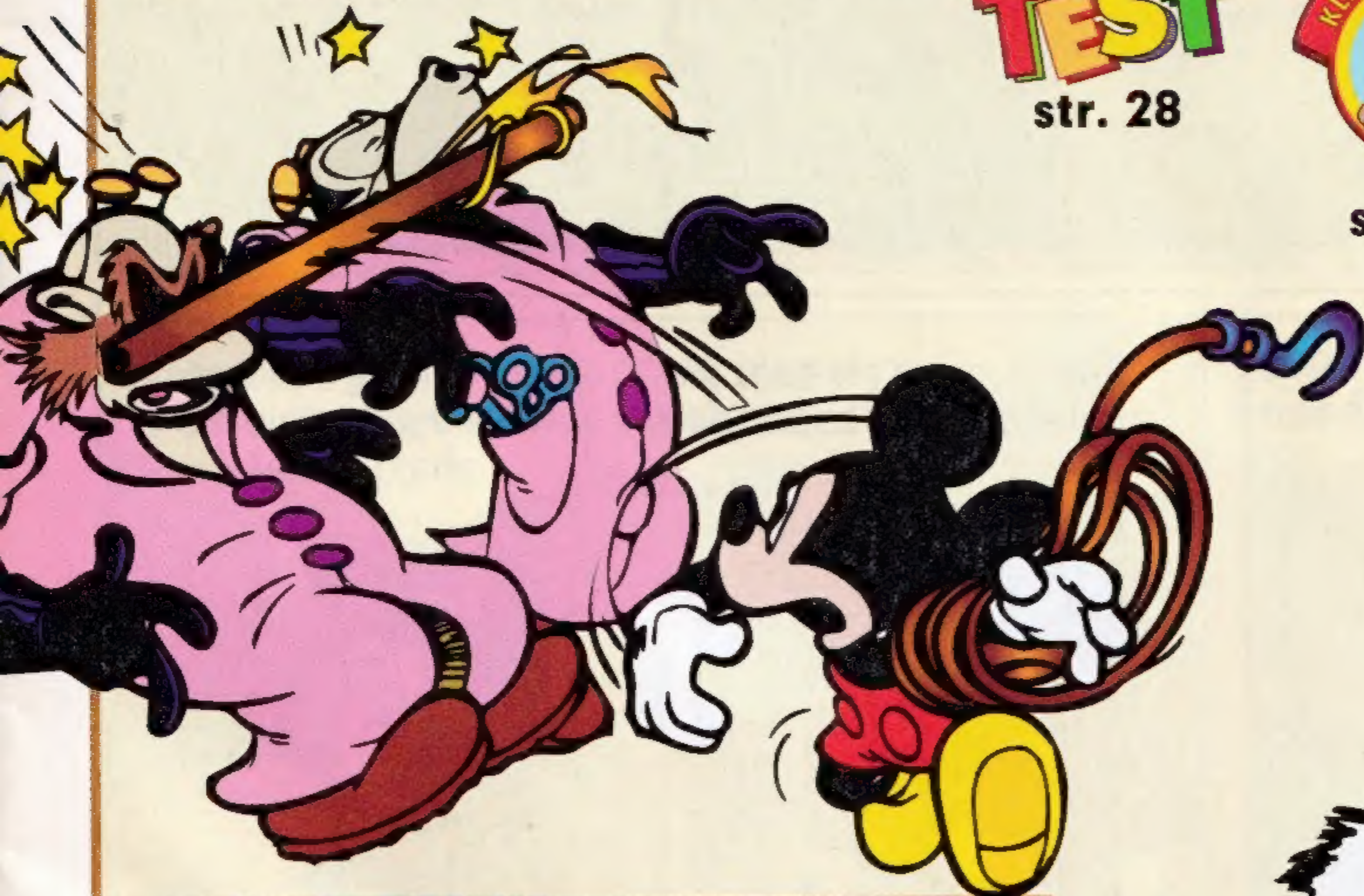
## GOOFY

WYGODNE BUTY ..... str. 30

## KACZOR DONALD

CHARAKTER PISMA ..... str. 31

EFEKTY SPECJALNE ..... str. 35



Zawsze śmieszne...

str. 45

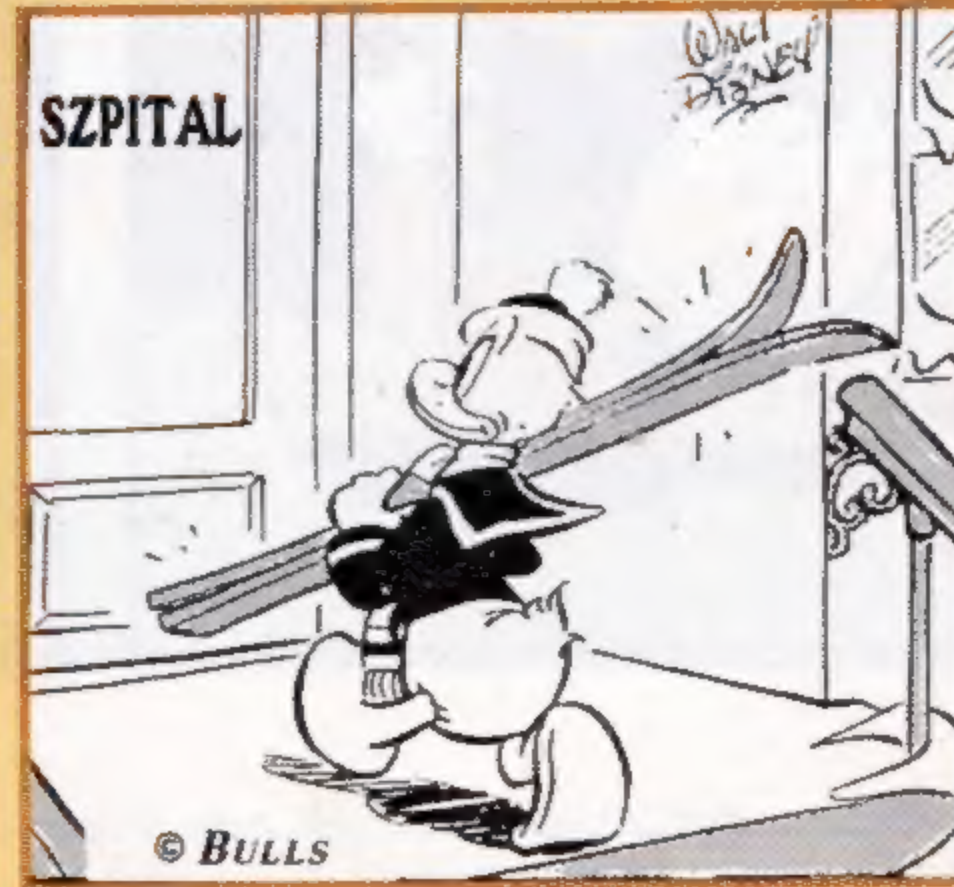


## KRZYŻÓWKA

str. 47



## NAJKRÓTSZE KOMIKSY KACZORA DONALDA (z 1941 roku)





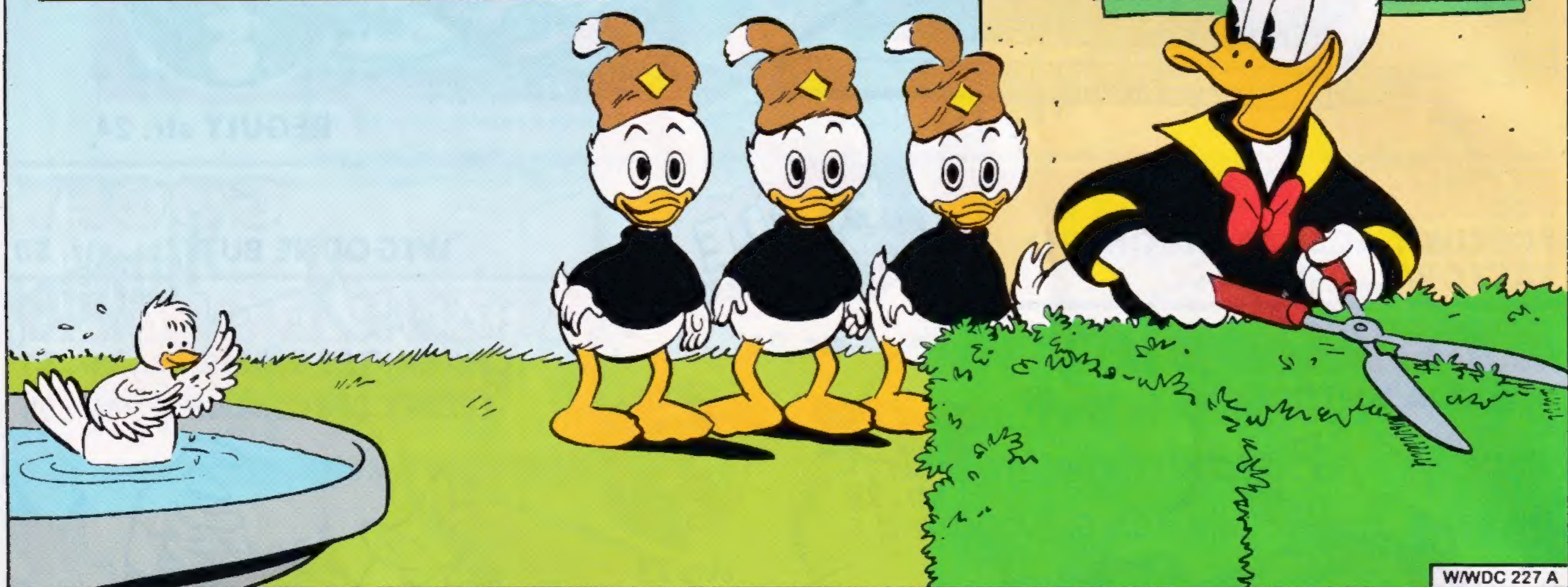
WALT DISNEY

# KACZOR DONALD

Poszukiwacze zaginionego kaczora

Wujku, chciałbyś zdobyć nagrodę?

Pytanie! Ale ostatnio w temacie nagród nastały ciężkie czasy...



WWDC 227 A

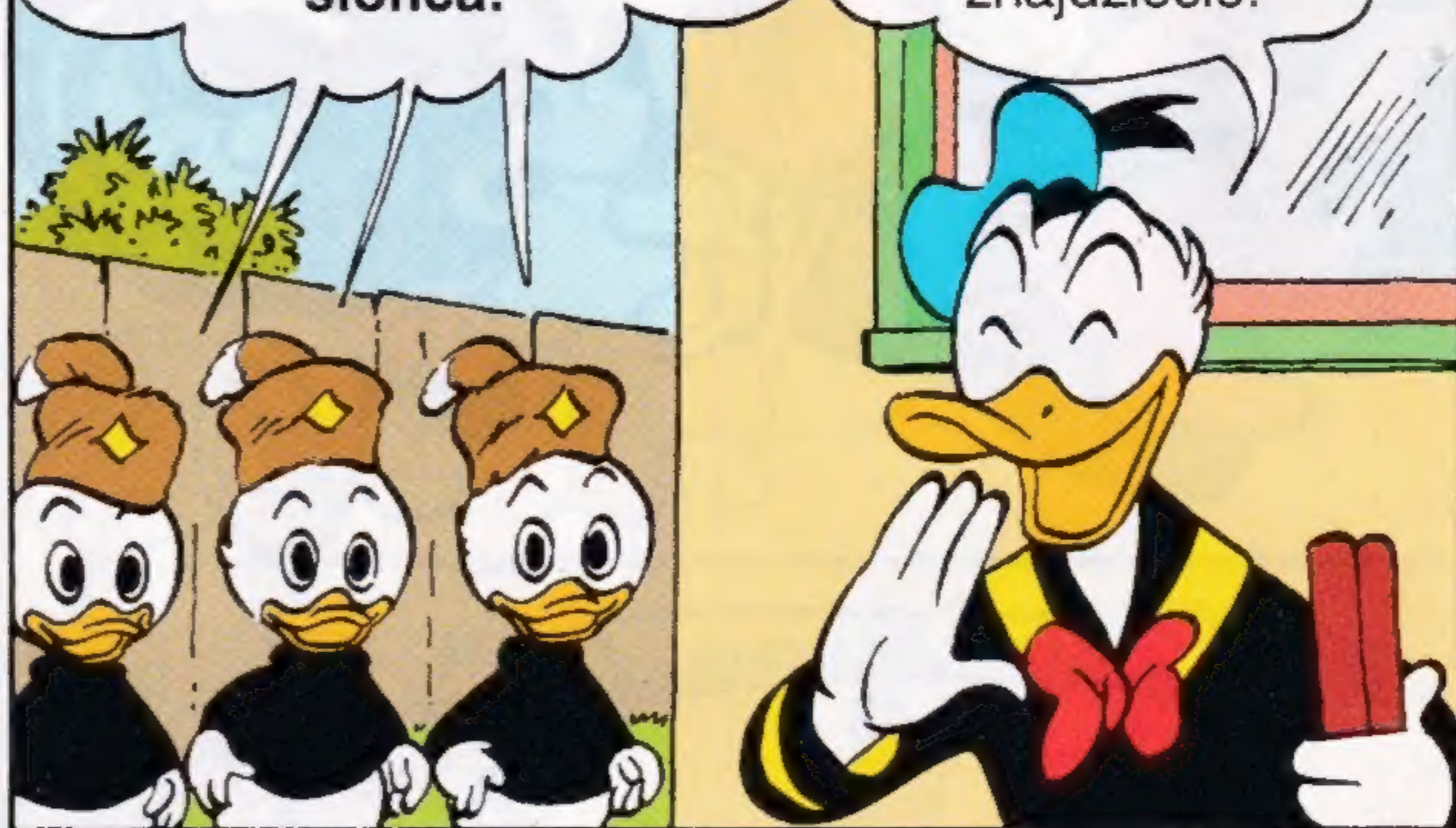
Młodzi Skauci potrzebują kogoś, kto schowa się w lesie i będzie udawał zagubioną ofiarę!

Czyli dostanę nagrodę za ofiarność?



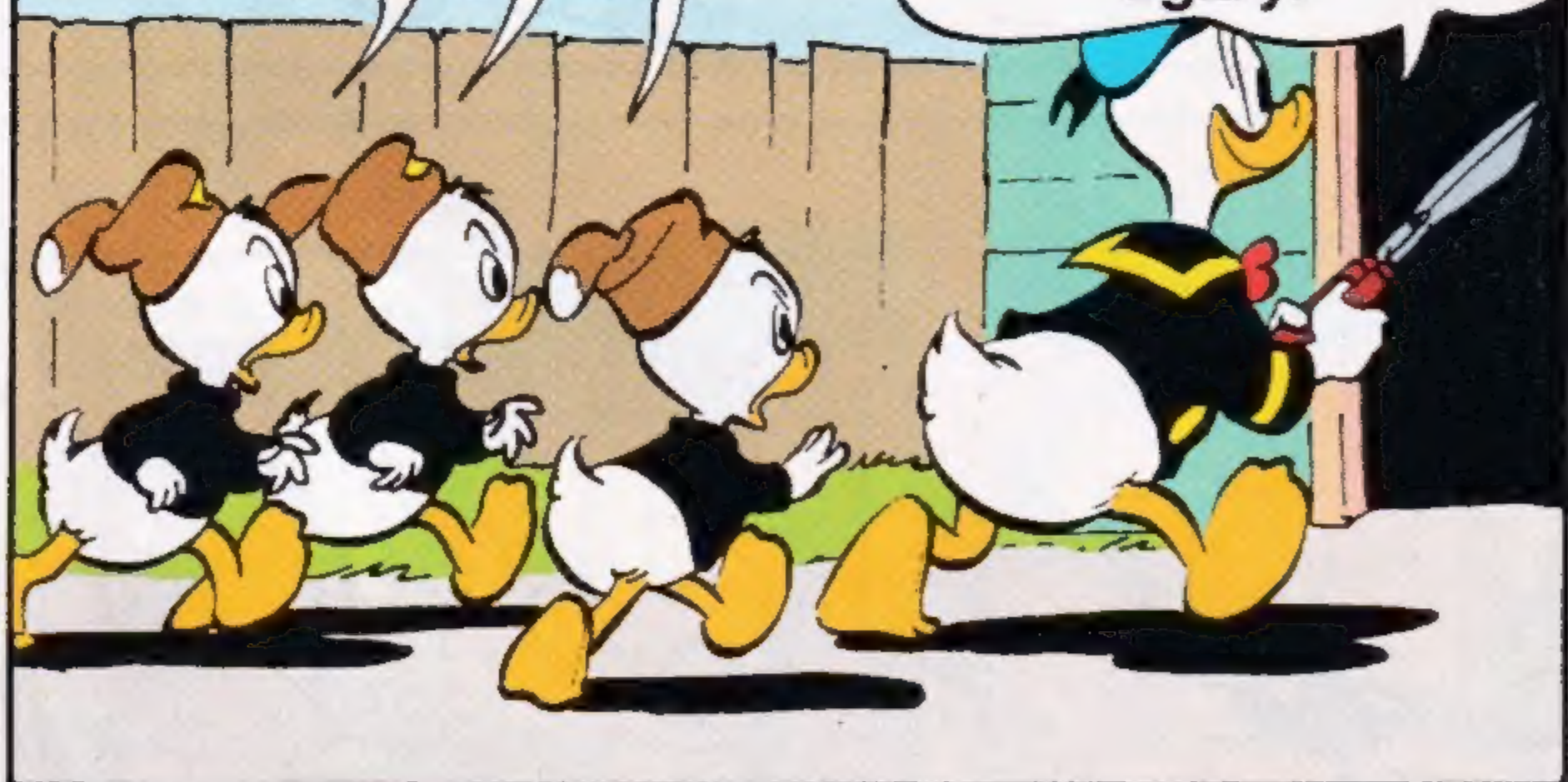
Tak – chyba że dasz się znaleźć przed zachodem słońca!

Phi! Tak się schowam, że w życiu mnie nie znajdziecie!



To się jeszcze okaże! Nie na darmo każdy skaut przechodzi **trening poszukiwawczy**!

Chłopaki, zobaczcie: nie odnajdą mnie nawet **najwytrawniejsze ogary**!



W poszukiwaniach posługujemy się tylko własnymi, nieprzeciętnymi **umiejętnościami**!

Nie korzystamy z usług **ogarów**!

Jak sobie chcecie! **Nagrodę** i tak mam już pewną jak w banku!





Niedaleko Kaczogrodu rozciągał się wielki Czarny Las. Wkrótce Donald był gotów, aby „zgubić się” w jego niezmiętej gęstwinie...

W porządku! Mam godzinę, żeby gdzieś się schować?

Tak jest – a my musimy cię znaleźć przed zmierzchem!

Od razu możecie szykować mi tę nagrodę! Nie macie szans!

Zobaczmy!

Jeszcze nikt nigdy nie zdobył Nagrody Młodych Skautów!

Po prostu dlatego, że wszystkich **zawsze** znajdowaliśmy!

He, he, he! Obmyśliłem genialny plan! Przerobię ich na szaro!

Pewnie myślą, że będę przed **biegał** po lesie i zostawiał ślady jak stado słoń!

Nic z tego! Zamierzam skorzystać z **transportu powietrznego**! He, he!

Wszystko gotowe, Joe?

Jasne! Wskakuj!

Poszukamy jakiegoś uschniętego drzewa, w które walną piornun!

Coś mi się widzi, Donald, że twoich Skautów czeka **ciężkie popołudnie**!



Niebawem...

Znakomicie!  
Pusty pniak na polanie! I przy okazji doskonały punkt obserwacyjny!



Jeszcze tylko pozbędę się nieproszonych lokatorów typu mrówki, skunksy i inne tałatajstwo...



...umoszczę sobie wygodne siedzisko i można pograć się w lekturze!



Później...

TRA-TA-TA!  
TA-TA!

Naprzód, Skauci – Donaldowi „na ratunek”! Podaję rysopis zaginionego: wzrost – marny, pióra – białe, dziób – żółty, ubranko – marynarskie...



Zastęp K przeczesze las wzdłuż...

...a zastęp G przeczesze las wszerz!



Dzięki temu **nic** nam nie umknie!

Zaraz znajdziemy Donalda i będzie po krzyku!



Dziwna sprawa... nie widać żadnych śladów kaczych łap!

Hm... może przechodził z drzewa na drzewo po lianach?



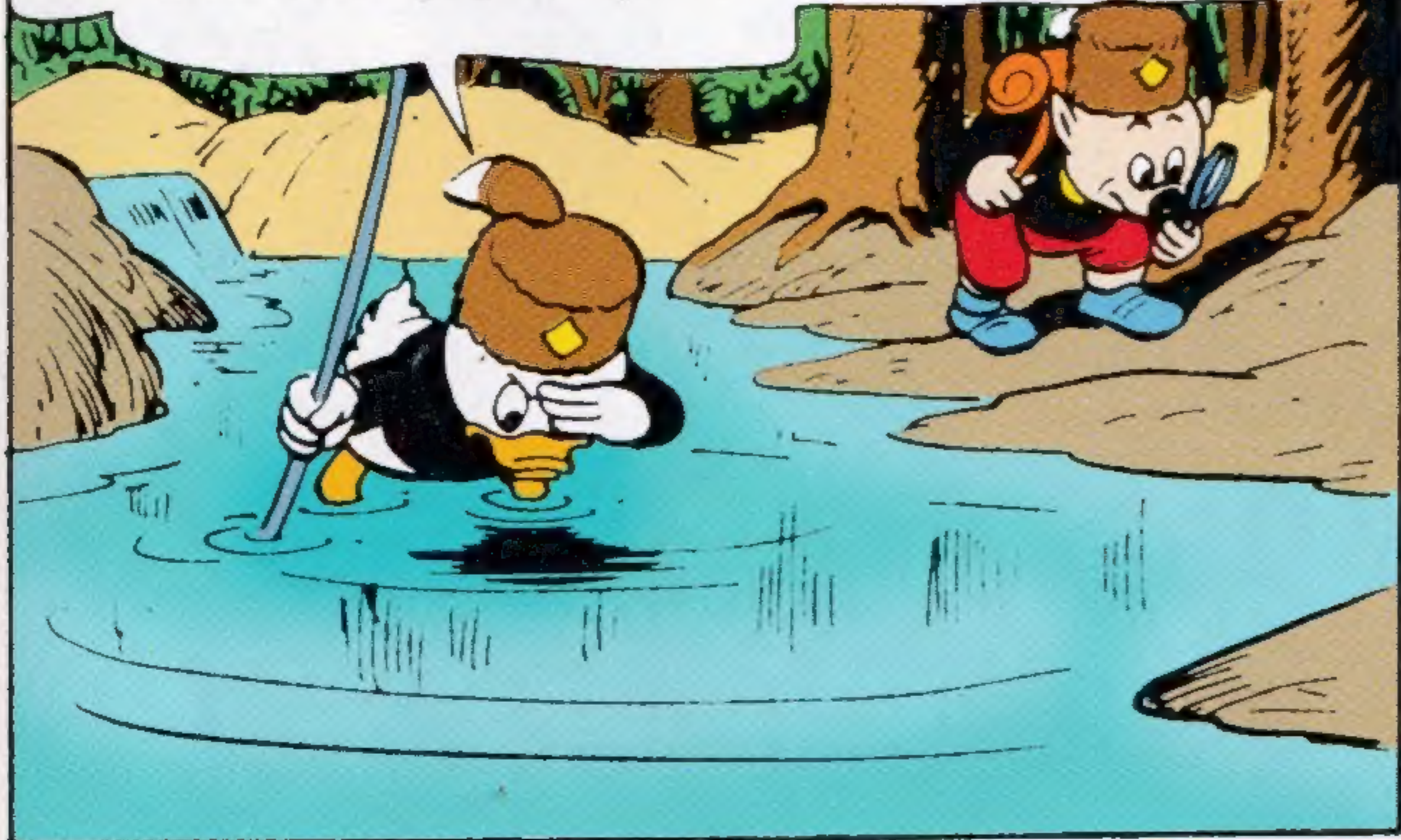
Czyżbym słyszał smętny ton młodoskauckiej trąbki?



**UWAGA KOLEKCJONERZY!**  
JAK ZAMÓWIĆ „KACZORĄ DONALDA”?!  
Możecie zamówić wszystkie numery, które się ukazały.



Na pewno nie szedł strumieniem... na piaszczystym dnie zostałyby ślady...



Na pewno nie szedł po gałęziach... struktura zieleni jest **nietknięta!**



Może inni znaleźli coś ciekawego? Zapytajmy Kwaterę Główną!

Słusznie! Musimy **nawiązać łączność!**



He, he, he! Ciekawe, jak chcą to zrobić! Zabrali **flagi sygnałowe?**



Kwa?



**Sygnały dymne!**  
A niech ich kaczka kopnie!



Ekhu! Ekhu! Mam nadzieję, że tekst jest **krótki...** inaczej zaraz będziecie tu mieli **kaczora wędzonego po starokaczogrodzku!**

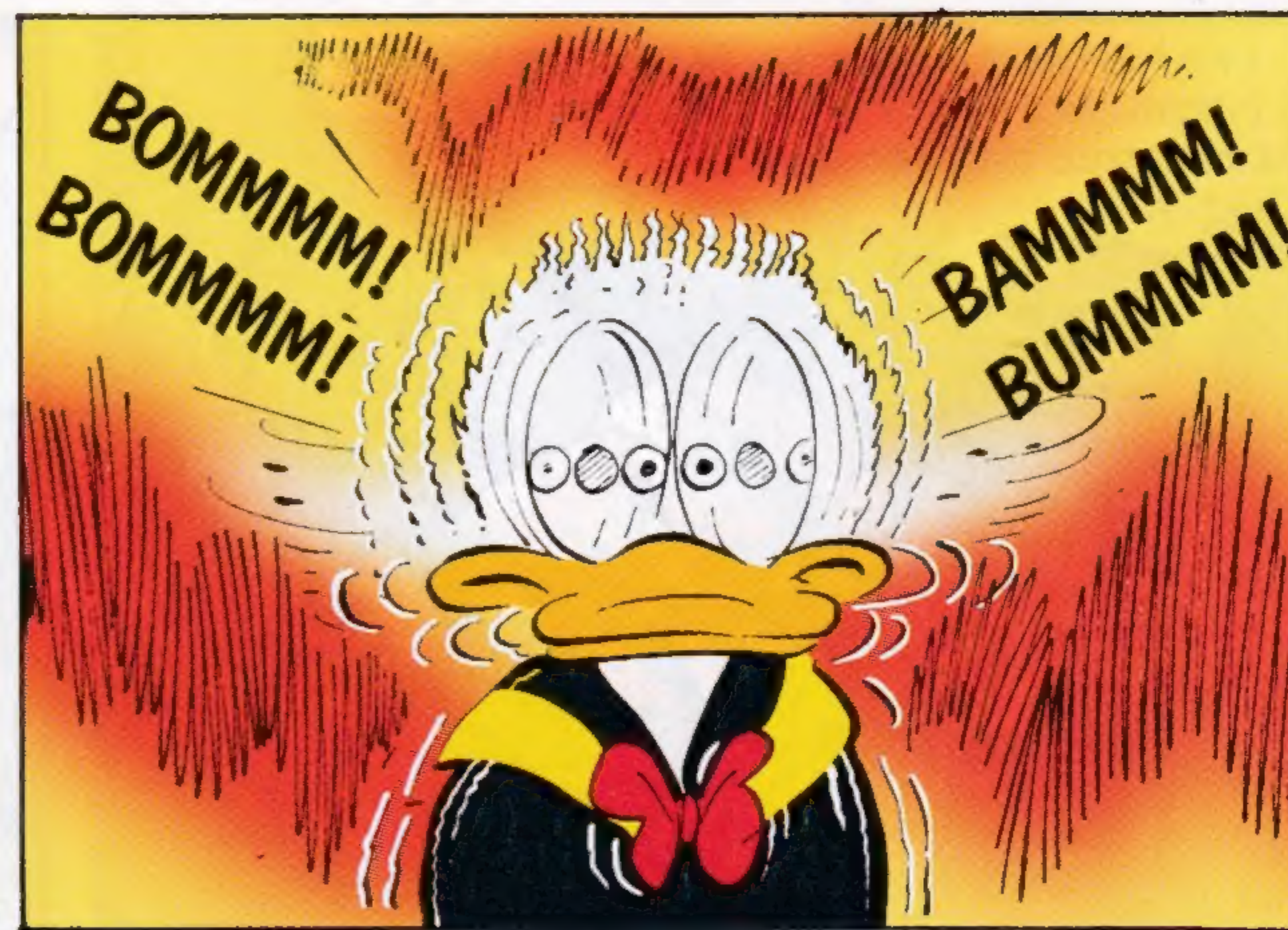
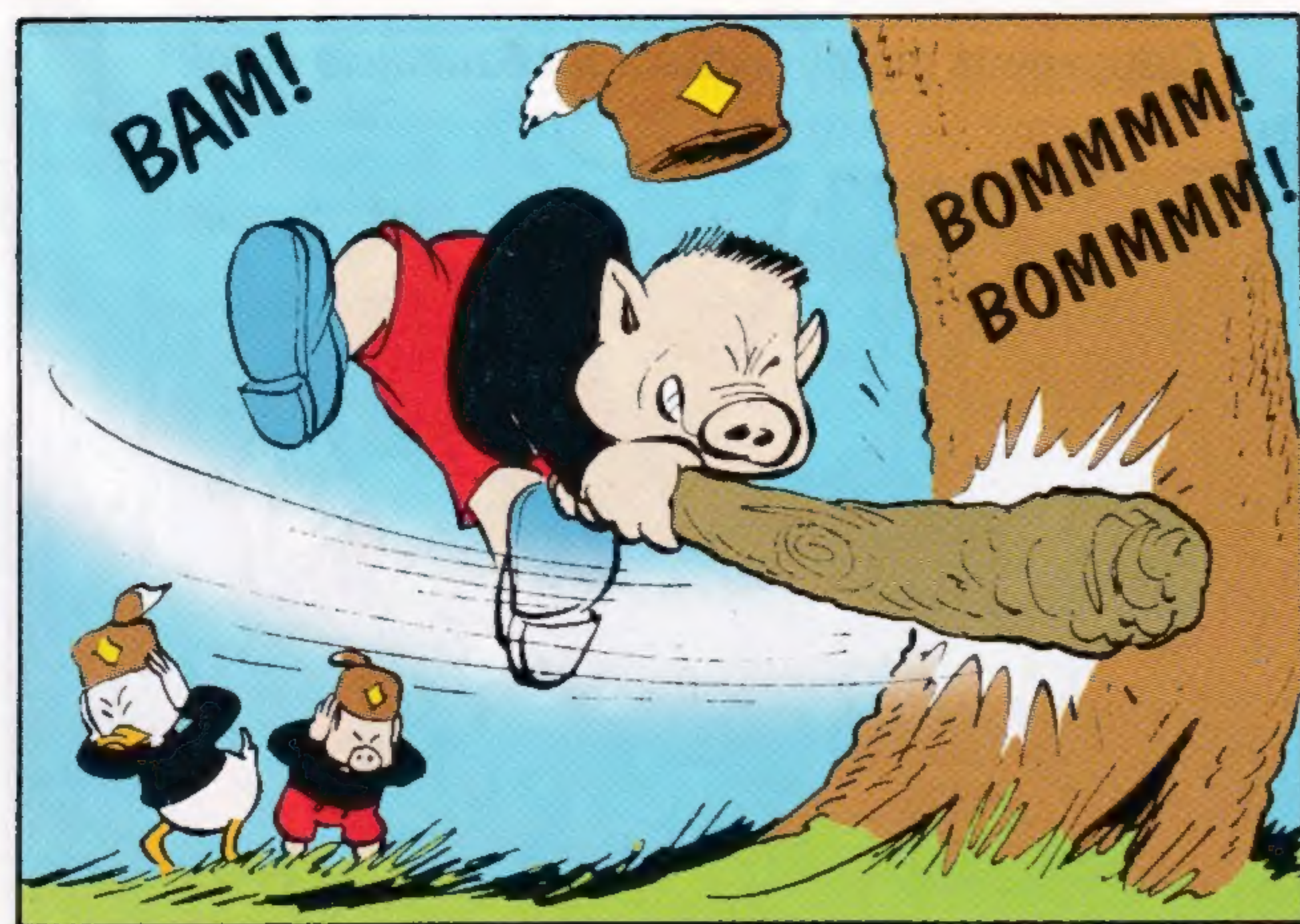
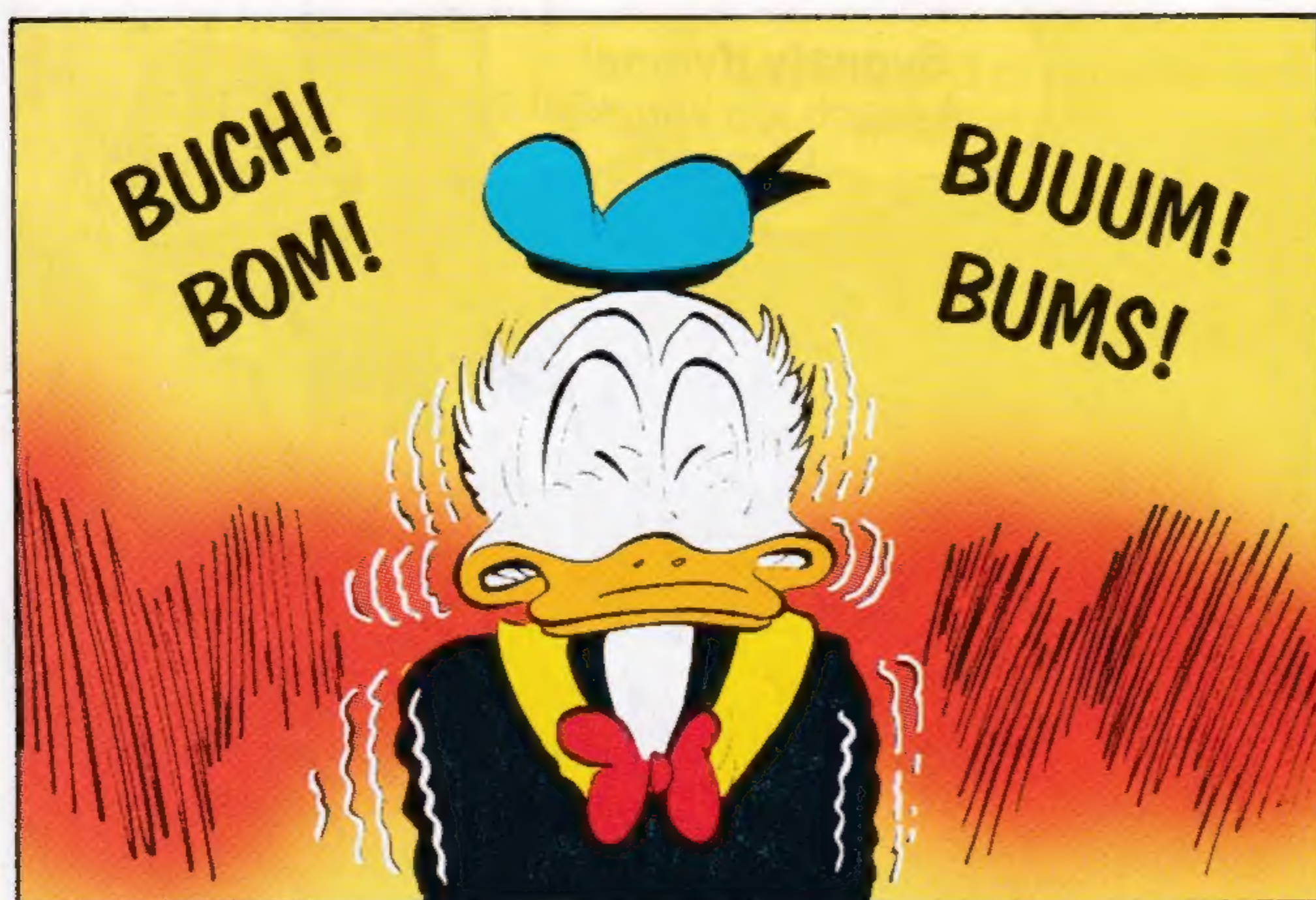


Odpowiedź brzmi: „**Ani śladu! Szukajcie dalej!**”



W tym celu musicie (w banku lub na poczcie) wpłacić pieniądze na konto:  
FAT P.H.U. Warszawa, ul. Głuszka 6, PBK III O/W-wa 11101024-971889-2720-3-42  
Na odwrocie przelewu wpiszcie drukowanymi literami tytuł pisma, jego numer,  
liczbę egzemplarzy i łączną wartość zamówienia. Każdy zeszyt kosztuje 2,70 zł.





Na przykład zamawiacie:  
dwa egzemplarze „Kaczora Donalda” nr 6 z roku 1997 i po jednym egzemplarzu numerów 5 i 7 z roku 1997  
oraz po jednym egzemplarzu numerów 3 i 4 z roku 1994. Łącznie jest to 6 zeszytów o wartości  $6 \times 2,70 = 16,20$  zł.





Na odwrocie druku przelewu wpisujecie:

KACZOR DONALD

5, 2x6, 7/1997, 3, 4/1994

6 zeszytów – 16,2 zł.





Zeszyty podwójne, czyli: 6-7/94, 17-18/94, 13-14/95, 25-26/95, 13-14/96, 25-26/96,  
są w tej samej cenie co pojedyncze, to znaczy po 2,70 zł.

Nie odpowiadamy za niewyraźnie, bądź błędnie wypełnione kupony i takich zamówień nie będziemy realizować!!!



Wszystko na nic, moi dzielni Skauci! Wracamy na obrzeża lasu i ponownie zaczynamy poszukiwania! Macie przetrzepać nawet **kojocie** nory!



Nie podoba mi się to, że tak zaakcentował to słówko: „**kojocie**”!

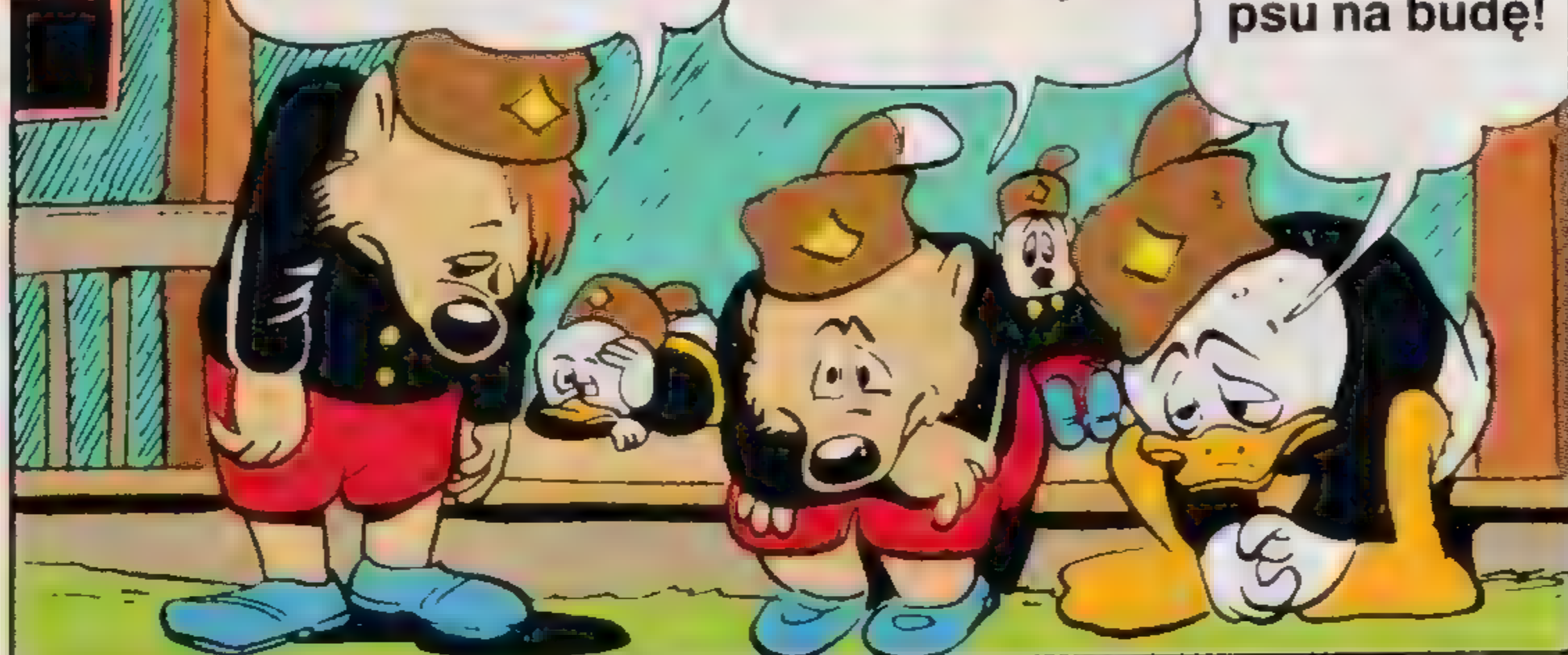


Wnet...

Spójrzmy prawdzie w oczy: okryliśmy się **hańbą**!

Gdyby wujek **naprawdę się zgubił**, nie mógłby na nas liczyć!

Wszystkie sztuczki, cały nasz trening – **psu na budę**!

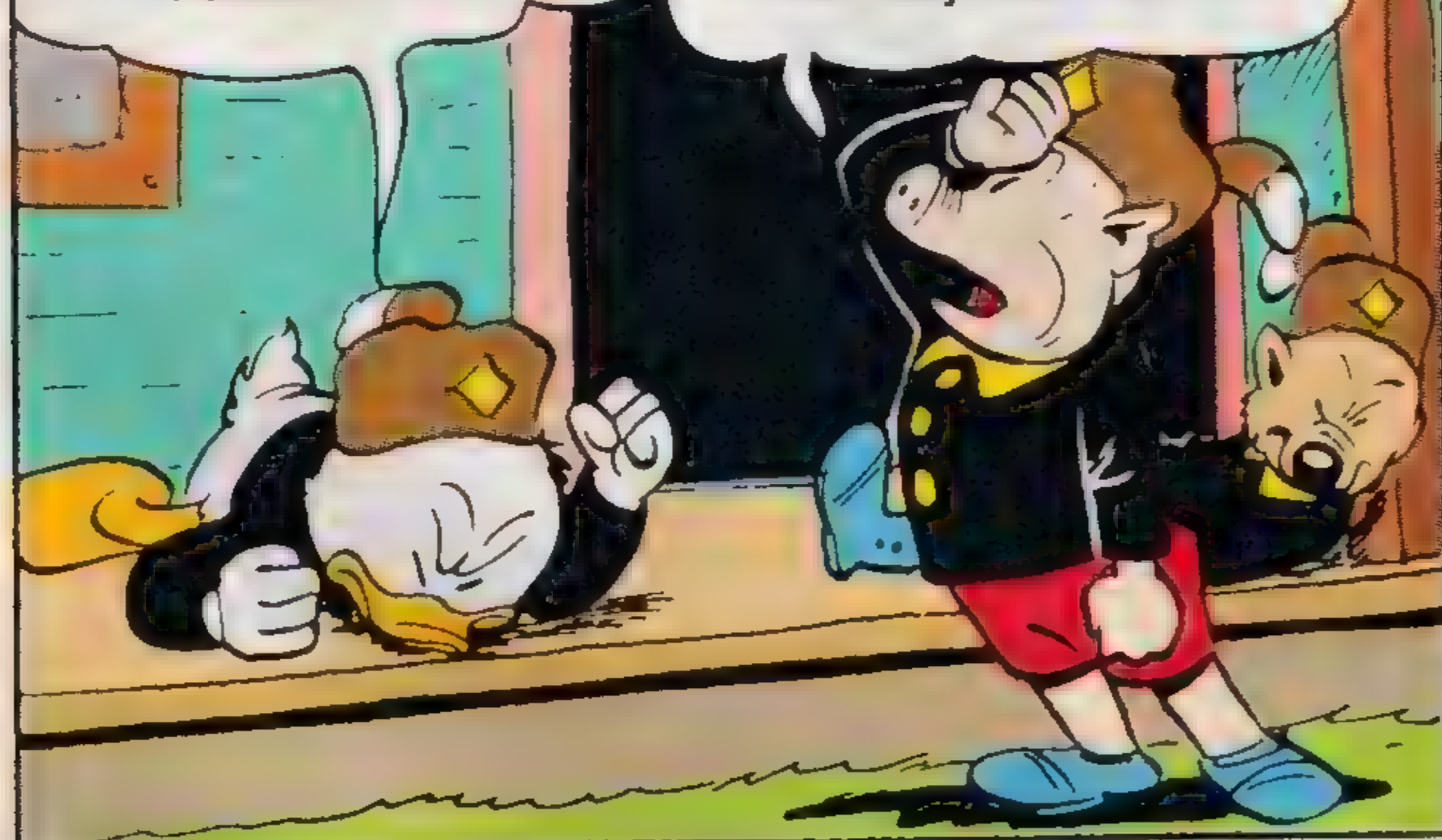


Skoro o psie mowa... to wstyd, ale **nie mamy wyjścia**! Musimy skorzystać z pomocy naszego **etatowego ogara**!



**Ogara...** Do czego to doszło!...

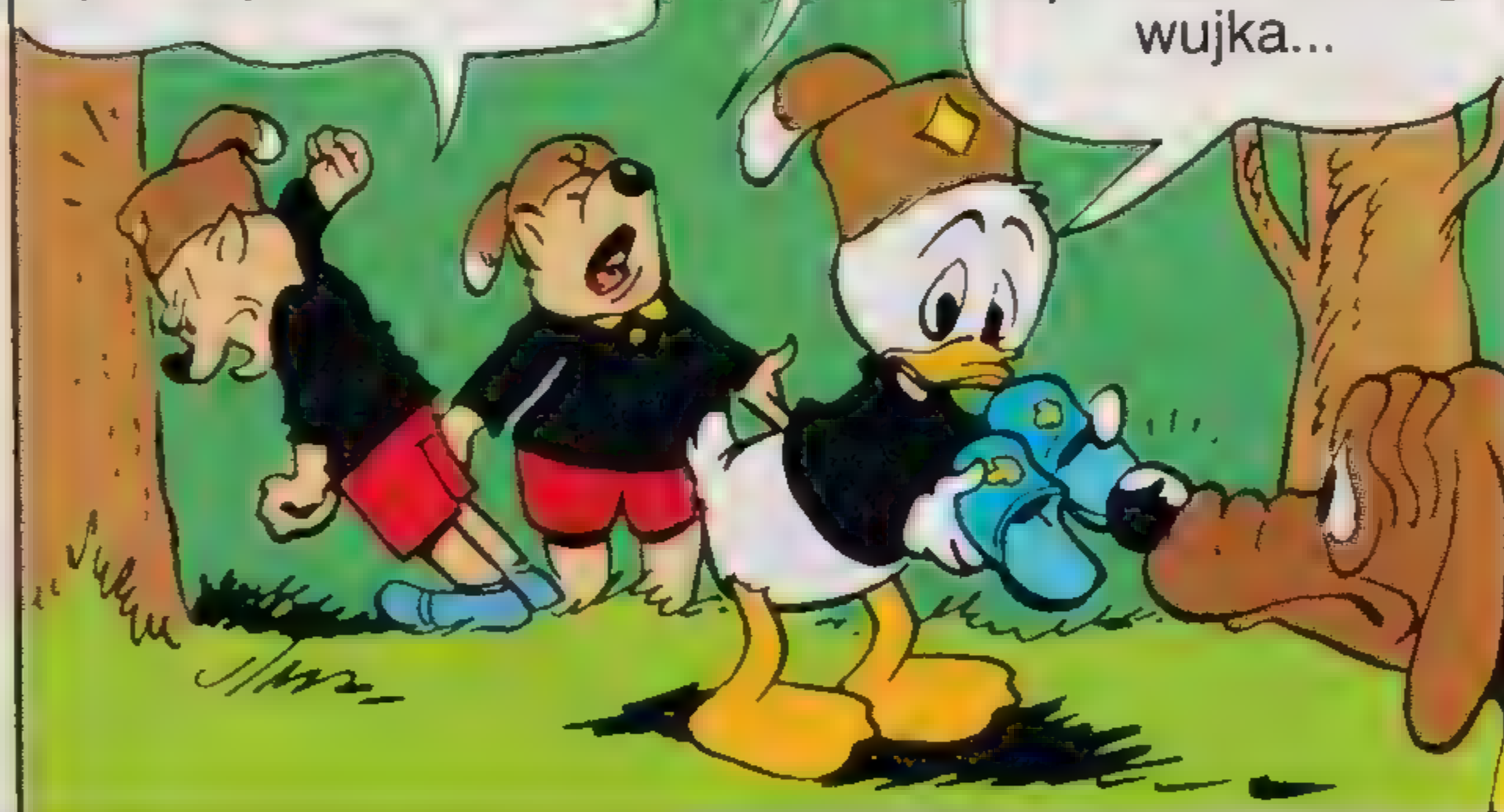
Upadliśmy tak nisko, że niżej nie można!



Jeszcze nigdy w poszukiwaniach nie pomagał nam ogar!

Skandal i hańba!

Proszę... powąchaj sobie kapciuszki naszego wujka...



**Ruszyli!**

Bardzo szybko złapał trop!

Patrzy w **górze**... Nie rozumiem!



Wszystko jasne! Wujek leciał samolotem albo helikopterem...

Za nim, Skauci! To nasza **ostatnia nadzieja**!

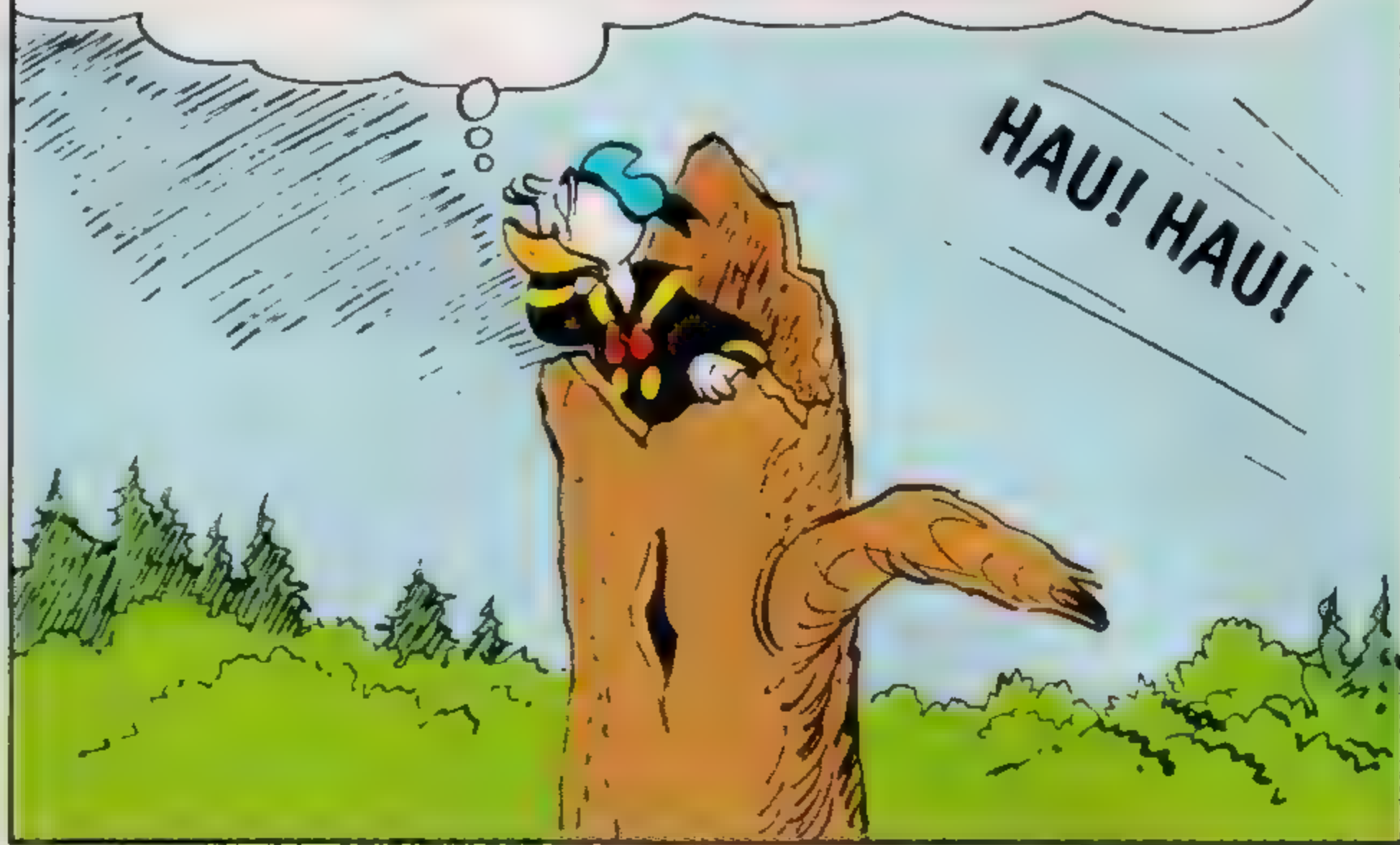




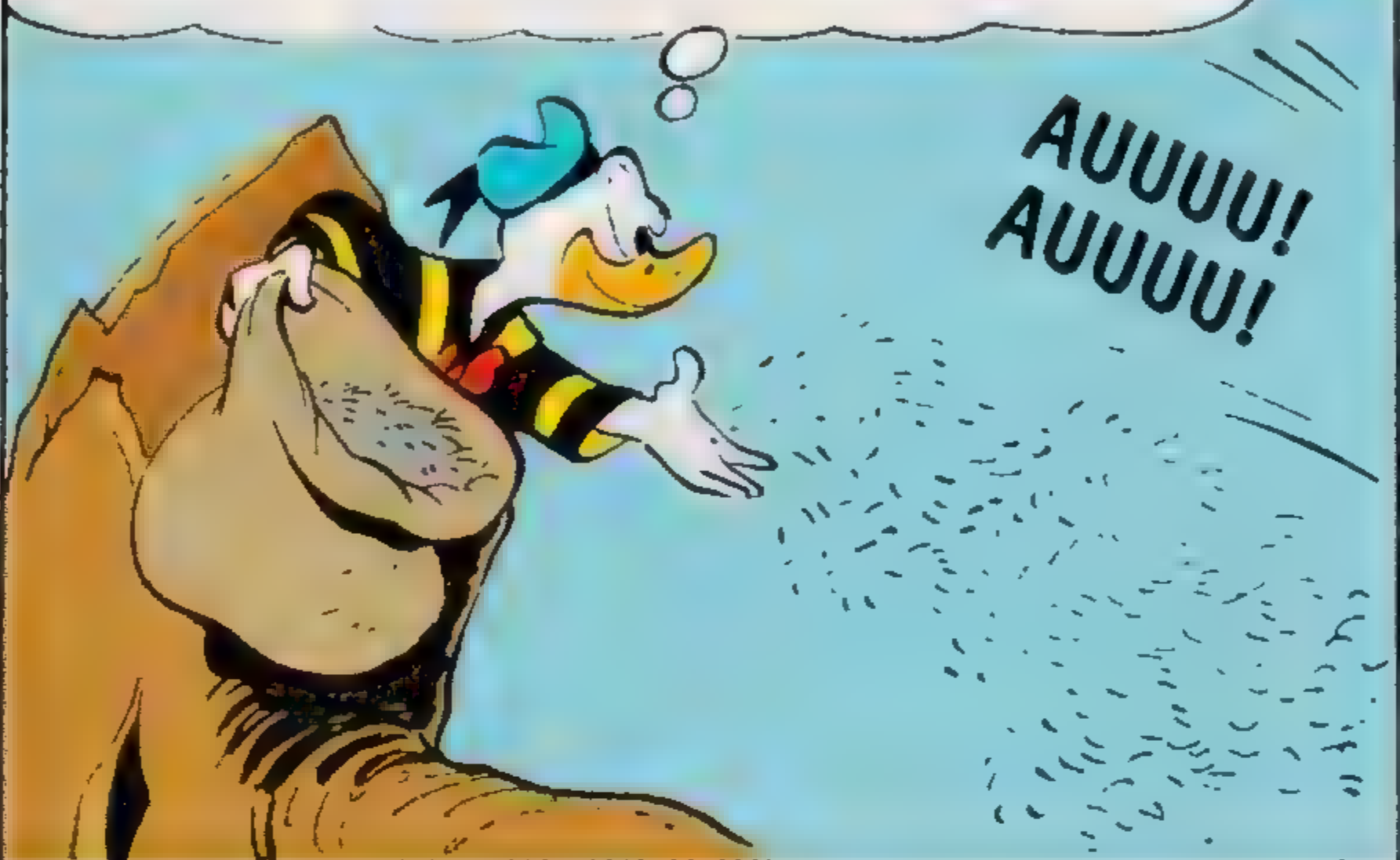
Uff... Nareszcie poszły sobie te wstrętne zwierzaki! Przejadła mi się ta zabawa...



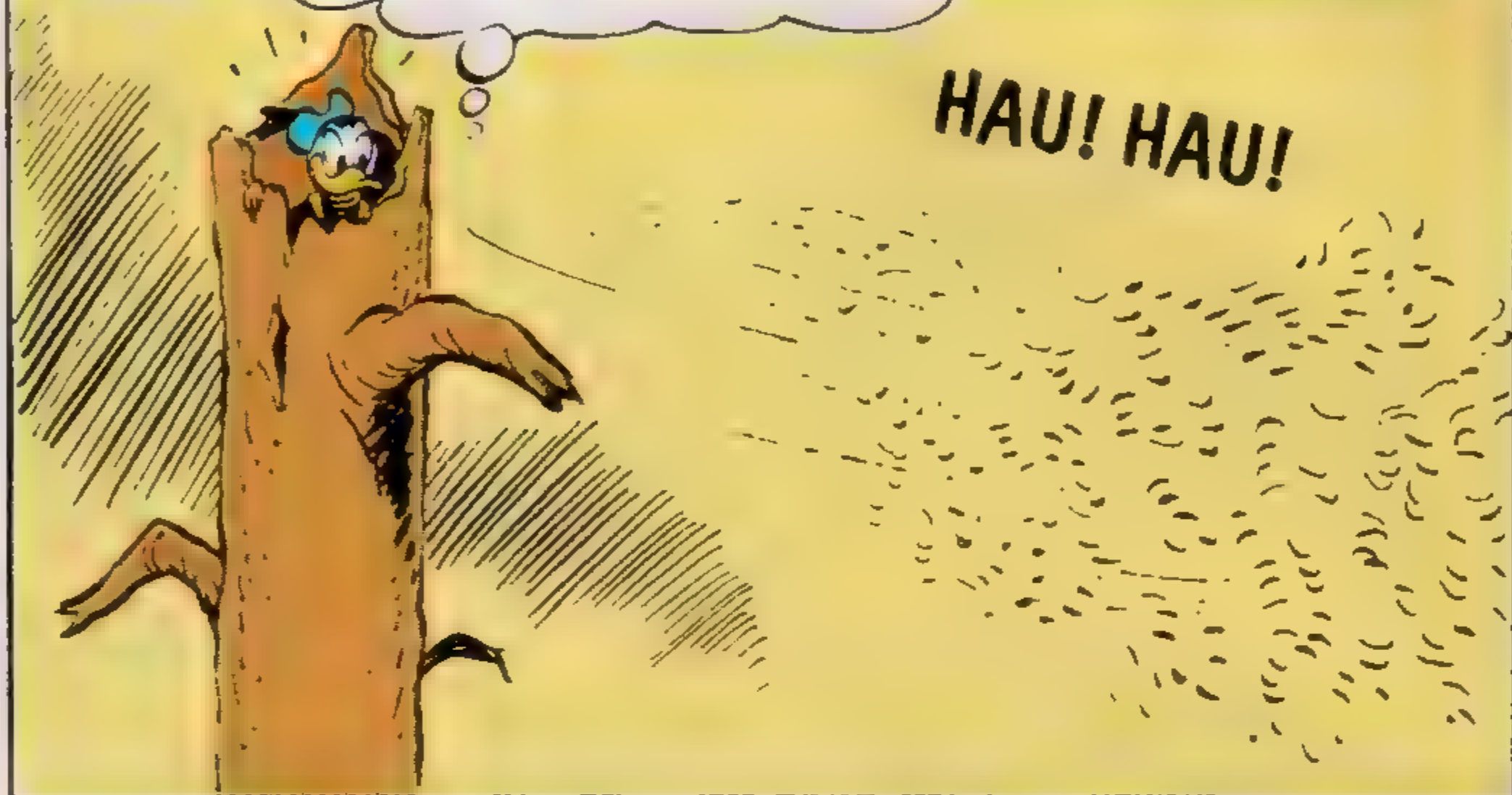
Ale do zachodu słońca już tylko kilka minut! Jeśli wytrzymam – dostanę nagrodę!



Spuścili ogara! Ha, widać miałem nosa, zamawiając dwadzieścia kilogramów kocich włosów!



He, he, he! Podobno etatowy ogar Młodych Skautów jest uczulony na kocią sierść!



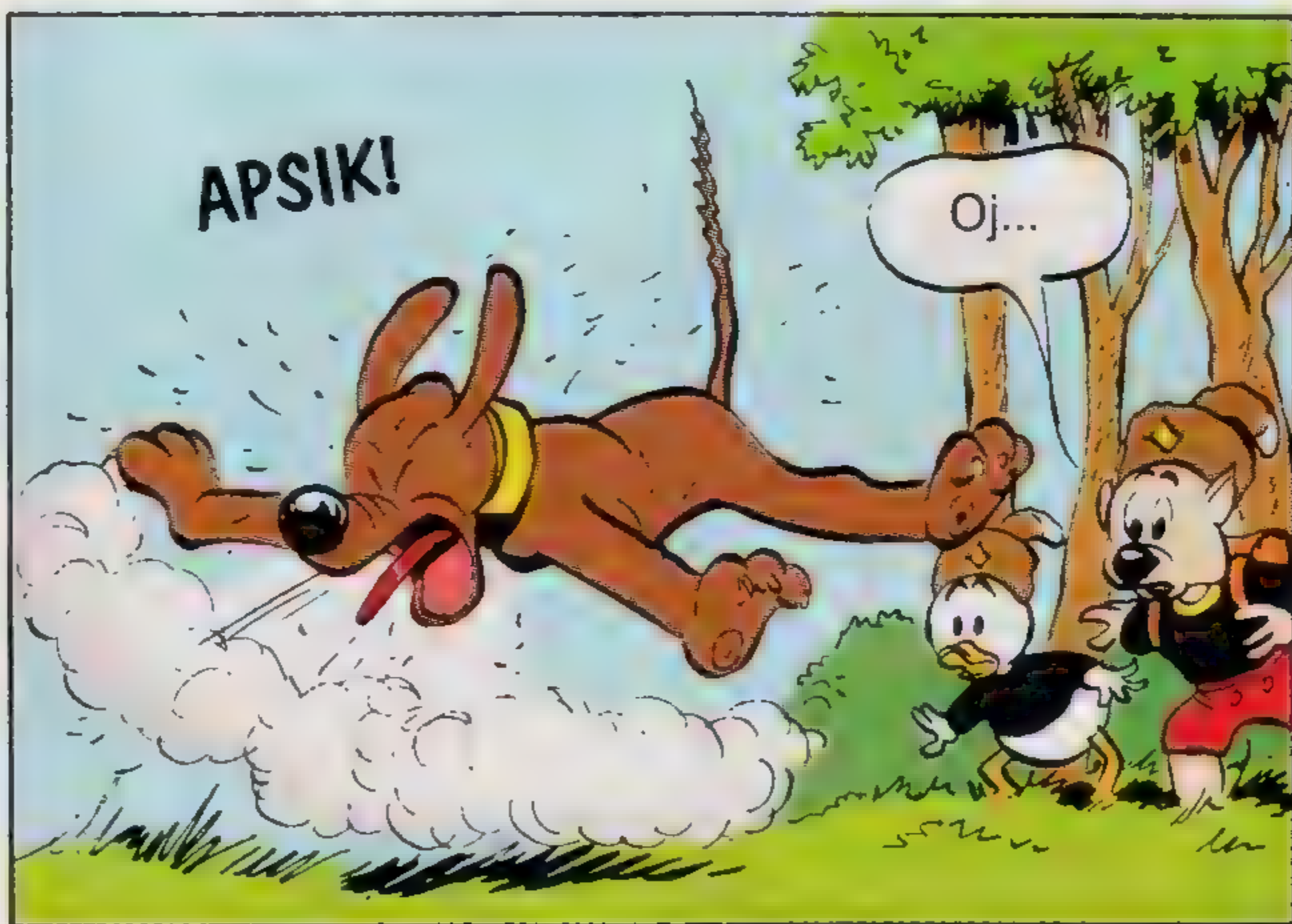
HAU! HAU!  
HAU!

Szczeka coraz głośniej! Pewnie już niedaleko!



APSIK!

Oj...



Do zmierzchu zostało dziesięć minut... a tu taki pasztet...

APSIK!  
APSIK!  
APSIK!



Nasz ogar najwyraźniej kierował się w stronę tego pnia! Chyba powinniśmy zajrzeć do środka!

Mówiłem ci, że zastęp K już to zrobił!







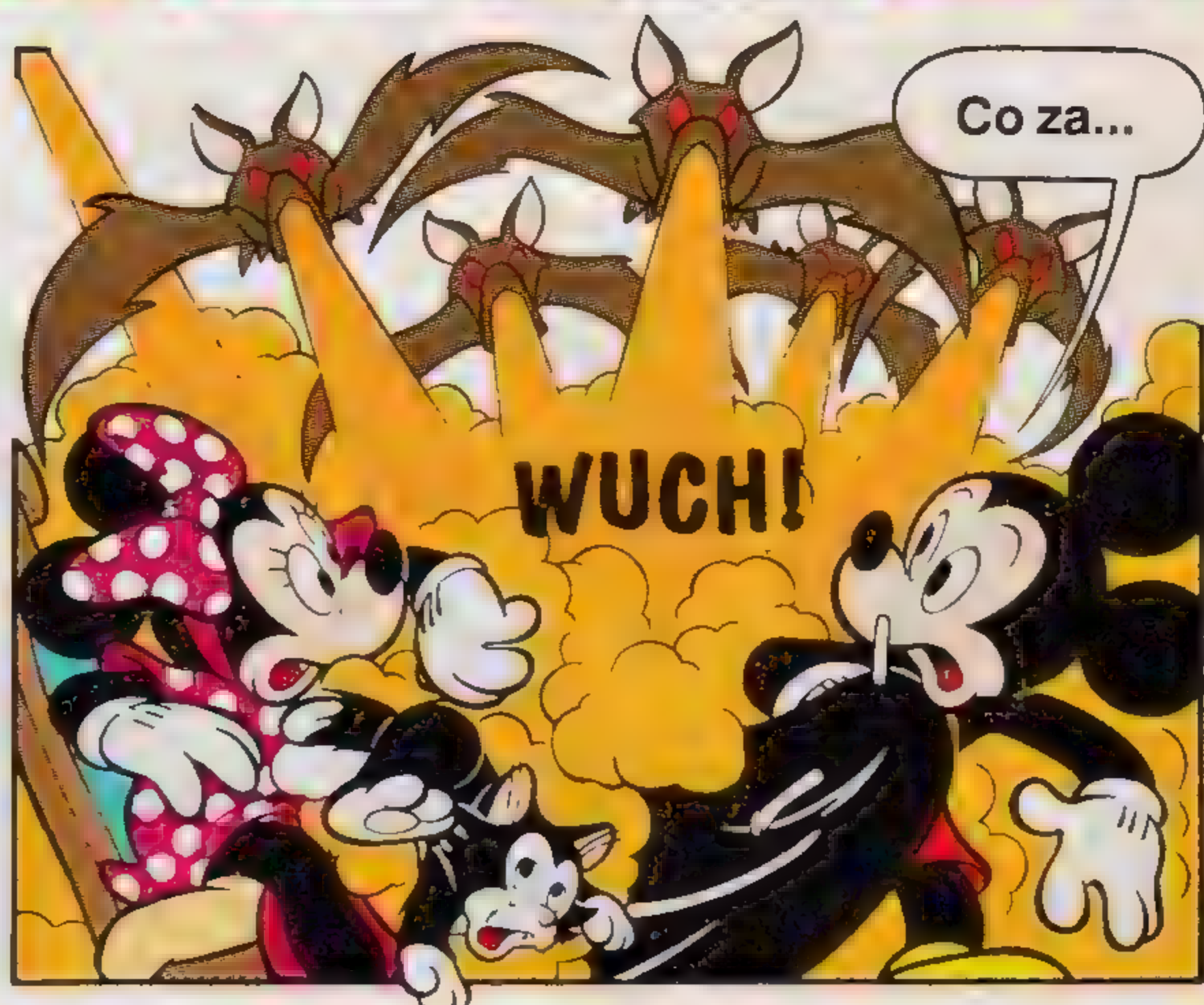




WALT  
DISNEY

# MYSZKA MIKI

## Inwazja nietoperzy



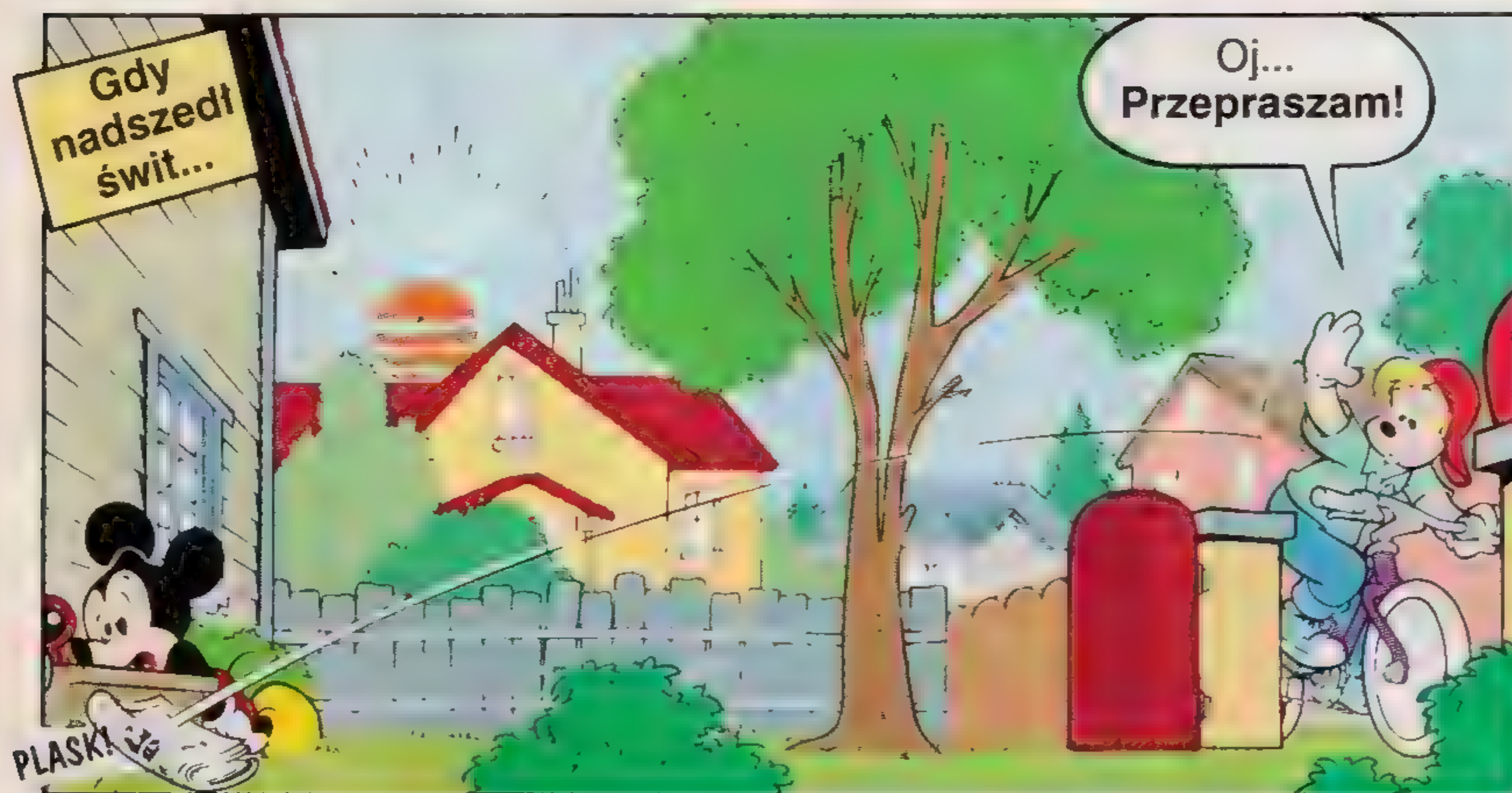


















Miki wynajął  
jednak  
helikopter...

To **jedyna** droga na szczyt! Ale  
złodzieje **nie usłyszą** helikoptera  
i **niczego** nie będą podejrzewali!

W porządku!  
Możesz  
odczepić!

Teraz będę się zachowywał  
cichutko jak... jak... **myszka?**

Ta **jaskinia** świetnie  
się nadaje na kryjówkę...  
ale czy tam w ogóle  
można się **wdrapać?**

Hm, na wszelki  
wypadek  
sprawdzę!

!!!!





Kurczę! Znowu jakaś banda szalonych naukowców!

Unex! Dublex! Mam nadzieję że nietoperze już wystartowały do następnego nocnego rajdu?



Ruszajcie za nimi, bo nie zdążycie nikogo obrabować! Do roboty, ale **migiem!**



Po dzisiejszej nocy będziemy mieli już dość pieniędzy, żeby wreszcie zbudować **satelitę** i umieścić na nim generator **hipnotronów...**



...i zdobyć władzę nad całym światem!

Tak jest, profesorze!

Takie buty!...



Wracam zawiadomić policję! Mam **mało czasu!**



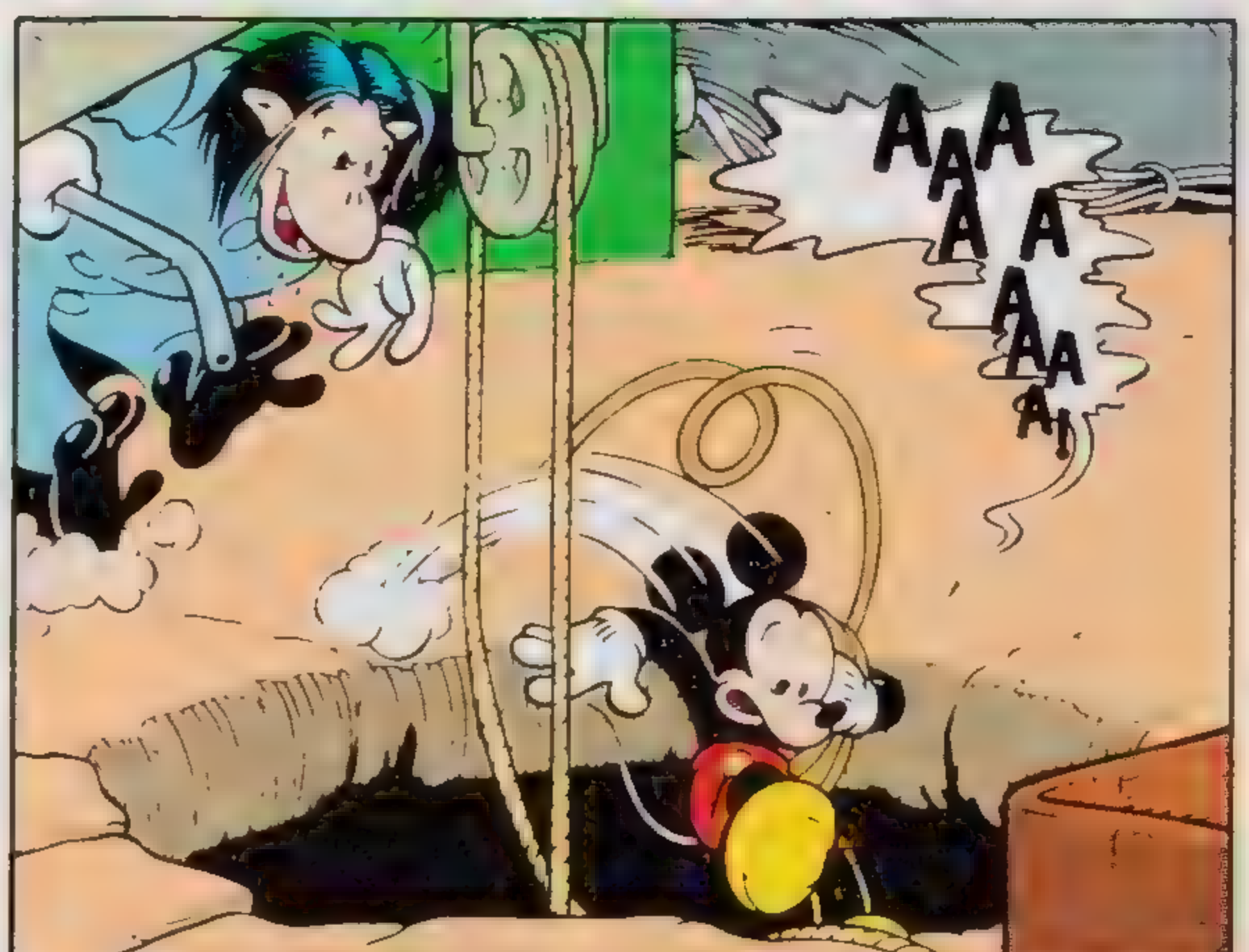
Kurczę! Wiatr się zmienił, czy co...

ŚWIST!



TRZASK!















# ZIMOWY KONKURS LETNIA NAGRODA!

Tydzień wakacji  
w Norwegii  
dla dwóch osób!

Aby wziąć udział w konkursie, musisz rozwiązać zadania z czterech kolejnych numerów „Kaczora Donalda” (5, 6, 7, 8). Na kartkę pocztową naklej cztery kupony konkursowe z tych numerów. Nie zapomnij o podaniu swojego adresu i telefonu. Uwaga: na kartki z odpowiedziami czekamy po ukazaniu się ostatniego zadania w 8. numerze KD.

## ZADANIE KONKURSOWE 3

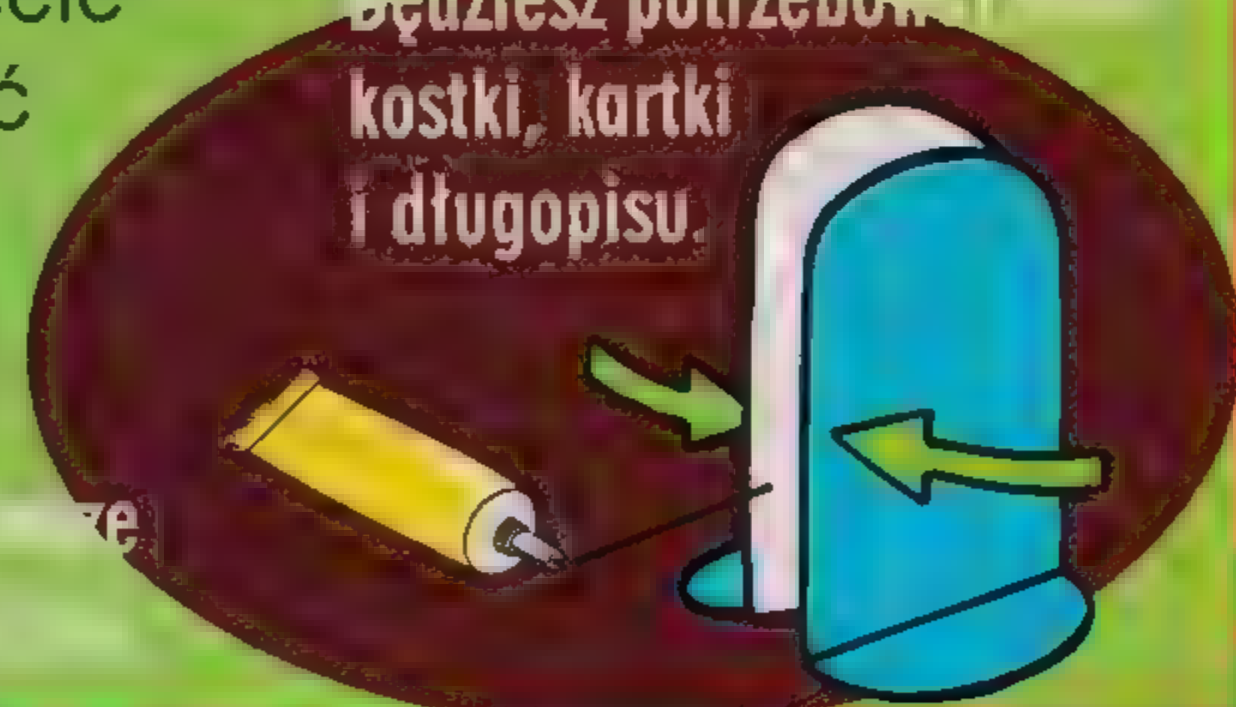


Donald zrobił fajne zdjęcie, prawda? Ale co to? W fotografii pojawiły się dziury! Dopasuj do nich dwa z pokazanych tu fragmentów!

## ZIMOWA OLIMPIADA W KACZOGRODZIE!

W tym numerze „Kaczora Donalda” prezentujemy pięć nowych zimowych konkurencji (pięć innych i pudełko do zapakowania zestawu znajdziecie w poprzednim numerze KD). Po każdej konkurencji należy zanotować miejsca zdobyte przez zawodników. Zwycięzcą olimpiady zostanie osoba, która wygra najwięcej konkurencji. Jeśli kilku graczy ma tyle samo zwycięstw, to o kolejności decyduje liczba drugich miejsc, i tak dalej.

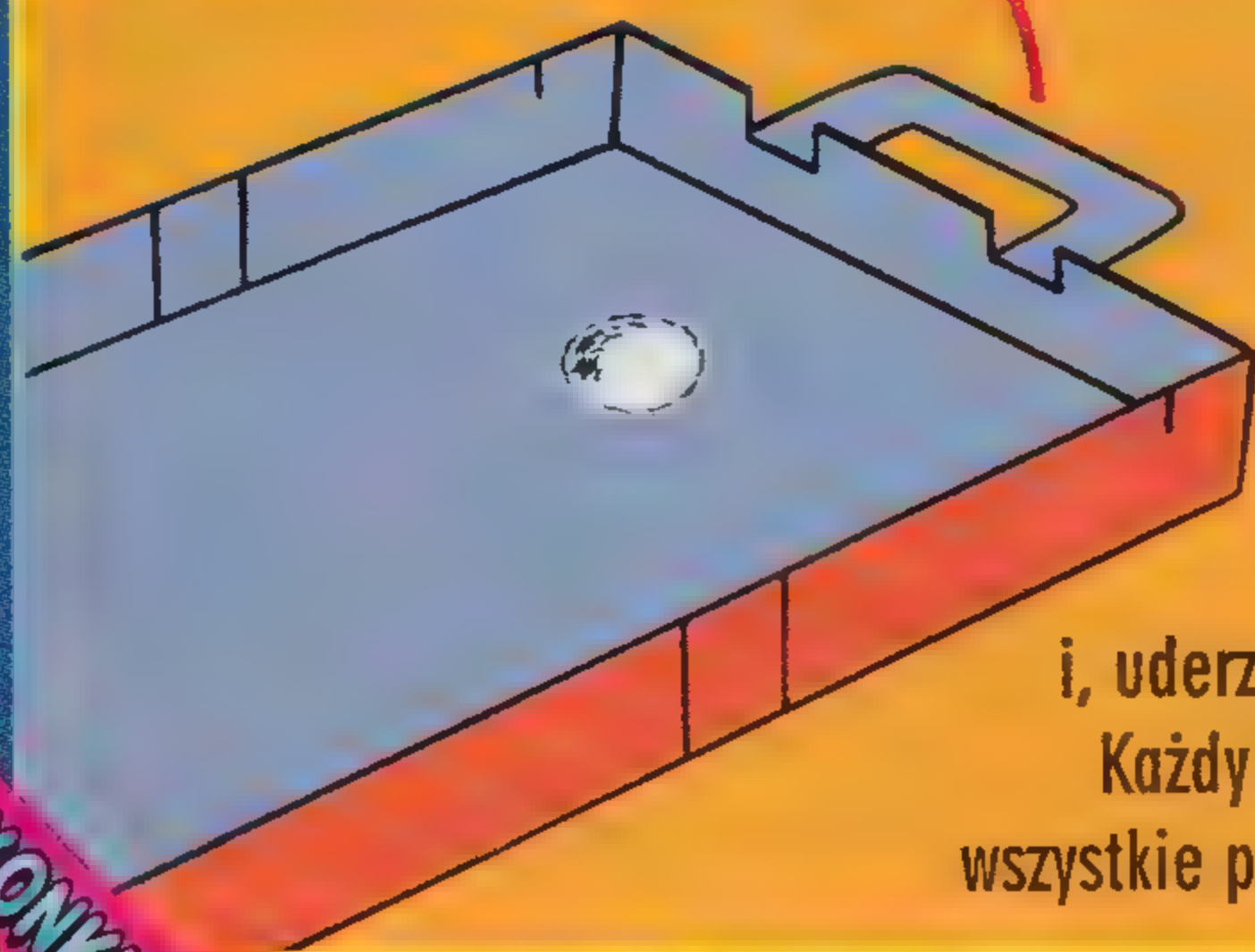
Będziesz potrzebował:  
kostki, kartki  
i długopisu.



## ŚNIEŻKI

Do gry potrzebne są cztery żetony ze śnieżkami i pudełko z poprzedniego numeru KD. Do środka pudełka należy włożyć papierową planszę. W grze może wziąć udział dowolna liczba zawodników.

Śnieżkowy żeton połóż na jednym z uchwytów otwartego pudełka i, uderzając od spodu palcem w uchwyt, trać śnieżką w punktowane pola. Każdy gracz ma po cztery strzały. Po rozegraniu konkurencji, sumuje się wszystkie punkty. Zawodnik, który zdobędzie ich najwięcej, zostaje zwycięzcą.



ZIMOWY KONKURS  
LETNIA NAGRODA!

3





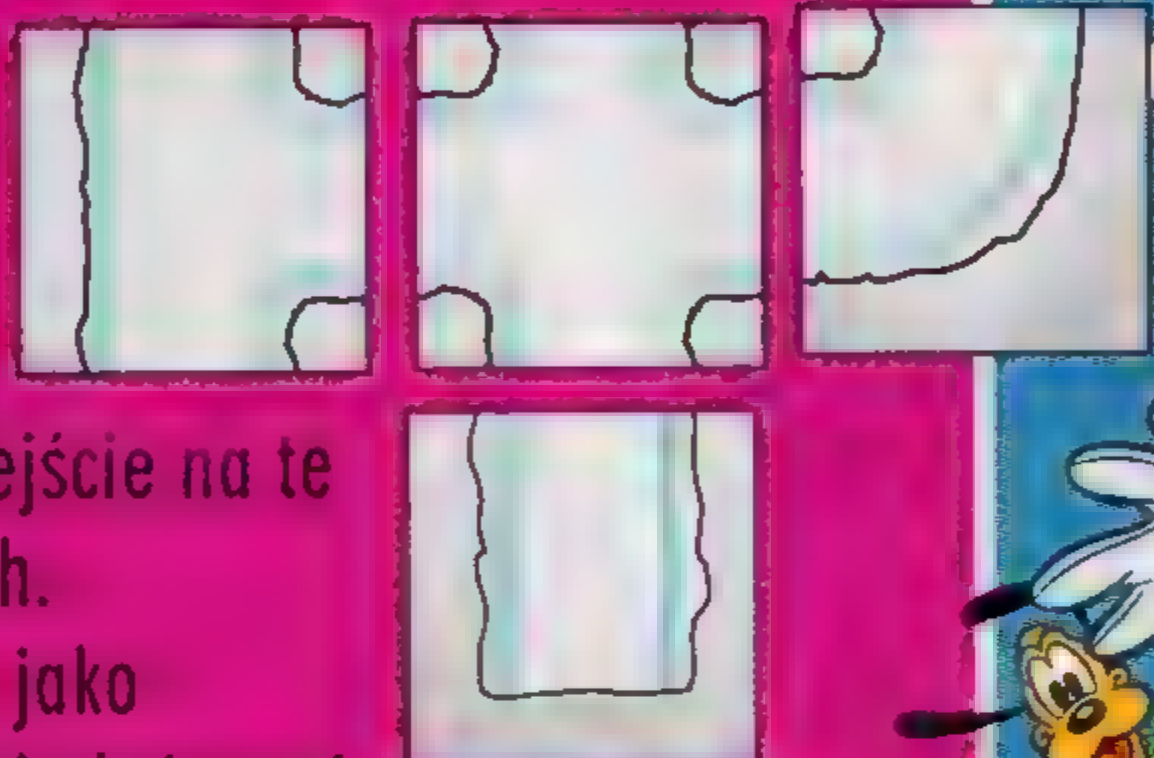
## BOBSLEJE



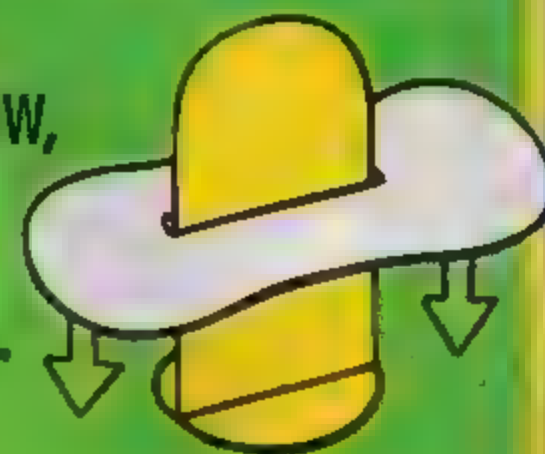
Do tej konkurencji niezbędnych jest trzydzieści żetonów z fragmentami torów oraz pionki, po jednym dla każdego zawodnika. Gra przeznaczona jest dla 2-3 osób. Przewróć wszystkie żetony obrazkami do dołu i dokładnie je pomieszaj. Każdy gracz po kolei losuje żeton i dokłada go do któregoś z pól startowych, przedłużając w ten sposób jeden z torów.

Jeśli przedłużył swój tor, przestawia pionek na nowe pole. Jeśli przedłużył tor przeciwnika, nie rusza się pionkiem. Tor saneczkowy jednego gracza nie może tarasować przejazdu innego gracza, natomiast mogą się one łączyć. Zawodnik może nie dobierać żetonu, tylko przesunąć pionek na sąsiednie, wcześniej ułożone pole. Jeżeli ktoś nie chce dołożyć wylosowanego żetonu, nie musi tego robić (nie wykorzystany żeton należy odłożyć z powrotem na miejsce).

Może się zdarzyć, że zawodnik ma zablokowane wszystkie drogi. W takiej sytuacji zostaje wyeliminowany z gry. Gracze mogą wykorzystywać łukowate fragmenty torów po bokach planszy. Wejście na te obszary traktowane jest jako jeden ruch. Zwycięzcą zostaje osoba, której pionek jako pierwszy pokona cały labirynt i dotrze do któregoś z dwóch wylotów.



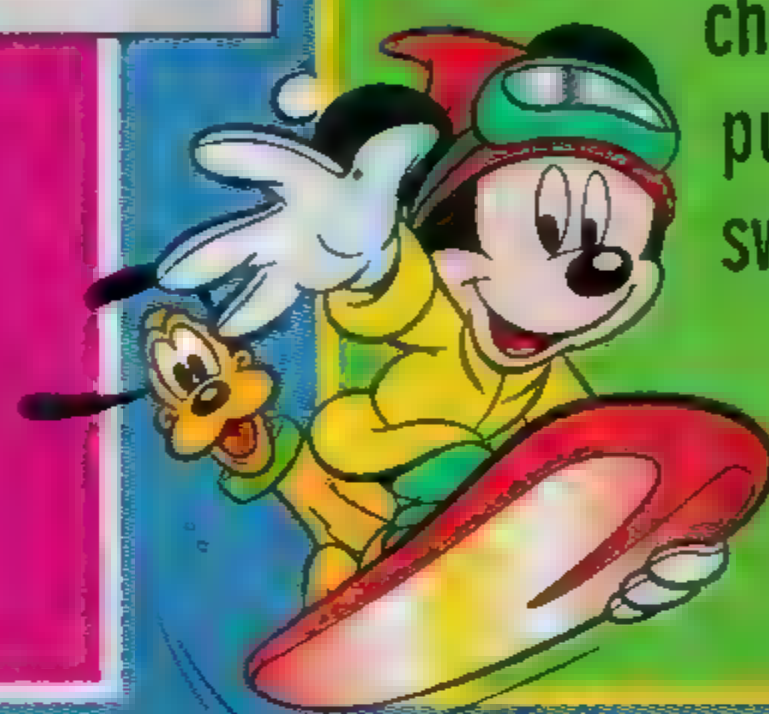
## SNOWBOARD



Potrzebujecie tyle pionków, ilu jest zawodników, tyle samo snowboardów, kostki i choinkowej przeszkody. Gra przeznaczona jest dla 2-4 osób. Gracze nakładają snowboardy na pionki i ustawiają je na linii oznaczonej chorągiewkami. Zawodnik rozpoczynający zjazd rzuca kostką i przesuwa swój pionek o tyle pól, ile wyrzucił oczek. Nie można poruszać się w tył ani na skos. Zawodnik, który zatrzyma się na niebieskim polu, może ustawić przeszkodę przed pionkiem przeciwnika, tak żeby mu utrudnić zjazd. Na jednym polu nie mogą stanąć dwa pionki. Osoba, która nie może wykonać regulaminowego ruchu, traci kolejkę. Za dotarcie do przeciwległego rzędu chorągiewek gracz otrzymuje jeden punkt. W następnej kolejce odwraca swój pionek i pokonuje ten sam dystans.



Wygrywa zawodnik, który jako pierwszy zdobędzie 4 punkty.



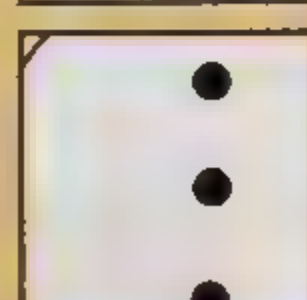
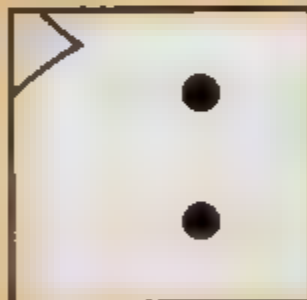
## LEPIENIE BAŁWANA

Pomieszaj żetony i ułóż je w jednym rzędzie obrazkami do góry. Potrzebujesz też jednego pionka i kostki. Gra przeznaczona jest dla 2 osób.

Postaw pionek na jednym końcu rzędu. Zawodnik rozpoczynający grę rzuca kostką i przesuwa pionek o tyle pól-żetonów, ile wyrzucił oczek. Gracz sam wybiera sobie kierunek ruchu pionka.

Jeżeli twój pionek stanie na żetonie potrzebnym ci do budowy bałwana, zabierasz go. Jeśli pionek stanie na żetonie już przez ciebie użytym, odwracasz go obrazkiem do dołu. Jeśli stanąłeś na zakrytym żetonie, odwracasz go z powrotem obrazkiem do dołu (żeby go użyć, musisz z niego zejść i wejść ponownie).

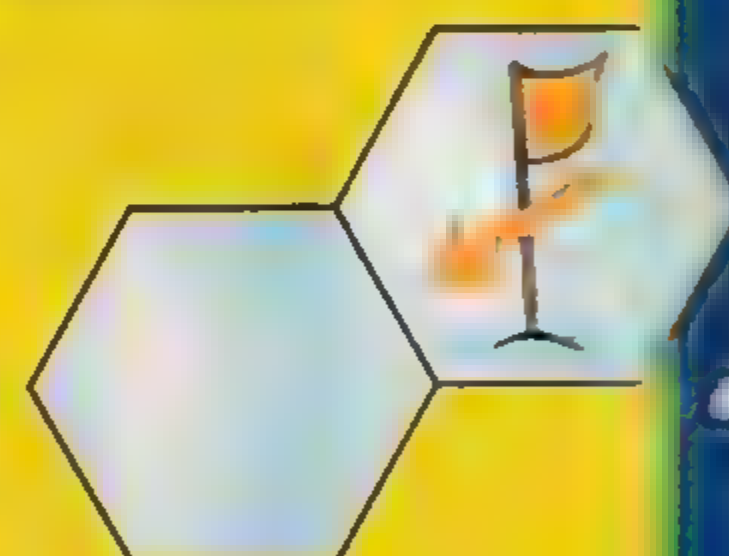
Bałwana należy zacząć lepić od największej kuli. Gracz nie może budować mniejszej kuli, jeśli nie ulepił większej. Zwycięzcą zostaje osoba, która jako pierwsza skończy lepienie swojego bałwana.



## SLALOM GIGANT

Potrzebujesz kostki i pionka. W grze może brać udział dowolna liczba osób.

Zawodnik ustawia swój pionek na polu startowym, a następnie rzuca kostką i przesuwa go w dowolnym kierunku o tyle pól, ile wyrzucił oczek. W czasie jednego ruchu nie może zakreślać. Zawodnik musi ominąć wszystkie chorągiewki, przejeżdżając obok każdej z nich przez pole wskazane strzałką. Trasę przejazdu wybiera sobie sam.



Jeżeli gracz stanie dokładnie na polu oznaczonym skocznią, w następnym ruchu mnoży wskazanie kostki przez dwa. Gracz nie może przejechać przez pole oznaczone choinką i nie może się zatrzymać na polu oznaczonym kamieniem.



Celem zawodnika jest dotarcie do pola META w jak najmniejszej liczbie ruchów. Po każdym zjeździe należy zanotować uzyskany wynik. Każdy gracz ma 3 przejazdy, a do ostatecznego wyniku wybiera z nich dwa najlepsze.



Drugą kolejkę rozpoczyna zawodnik, który miał najgorszy pierwszy przejazd, a trzecią ten, który był najślabszy w dwóch pierwszych przejazdach łącznie. Wygrywa osoba, która po zsumowaniu wyników dwóch przejazdów uzyskała najmniejszy wynik.





# FIGLE FIGLARZY



**DOWCIP  
TYGODNIA**

Do lekarza przychodzi żaba w skarpetce na głowie.

— Co pani jest? — pyta lekarz.

— Bez żartów, koleś. To napad!

**Anna Stokłosa z Krakowa.**

Ania otrzymuje plecaczek kaczkofana.

**MAŁY ŻARTOWNIS**

## WSZECHSTRONNOŚĆ

Juliusz Cezar był znany z tego, że umiał wykonywać kilka czynności na raz. A czy ty to potrafisz?

Zakład, że nie potrafisz robić dwóch rzeczy jednocześnie?!

Nieprawda, potrafię!

To dotknij głowy i powiedz słowo przeciwne do „pełna”.

Pusta!

Niemal na każdym przyjęciu podaje się pączki, drożdżówki albo nadziewane ciastka. Najwyższa pora dodać tym smakołykom odrobiny pikanterii!

Dziś twoja mama nie będzie ofiarą dowcipu, ale pomocnikiem. Niech usmaży kilka pączków, w których zamiast dżemu znajdzie się ostra musztarda. Jeśli chcesz, możesz też kupić kilka pączków bez nadzienia i umieścić w nich musztardę przy pomocy czystej, jednorazowej strzykawki!

MUSZTARDA

## SILNY JAK... BALONIK

Spróbuj tak mocno ścisnąć balon, aby pękł. To wcale nie jest proste!

Baloniki są większymi „twardzielami”, niż myślisz. Nawet para tęgich ositków będzie miała kłopoty ze zmiążdżeniem balonu umieszczonego między dwiema książkami! Nie pęknie nawet wtedy, gdy na nim usiądziesz!

**ALE NUMERI!**



**Uwaga:** balon będzie tak wytrzymały tylko wtedy, kiedy nie nadmuchasz go do pełna!

**ZWARIOWANE  
POMYSŁY**

## MAŁY POLARNY NIEDŹWIADEK

Przeczytałeś tytuł?  
A teraz spróbuj przez najbliższe pięć minut nie myśleć o białych niedźwiedziach!





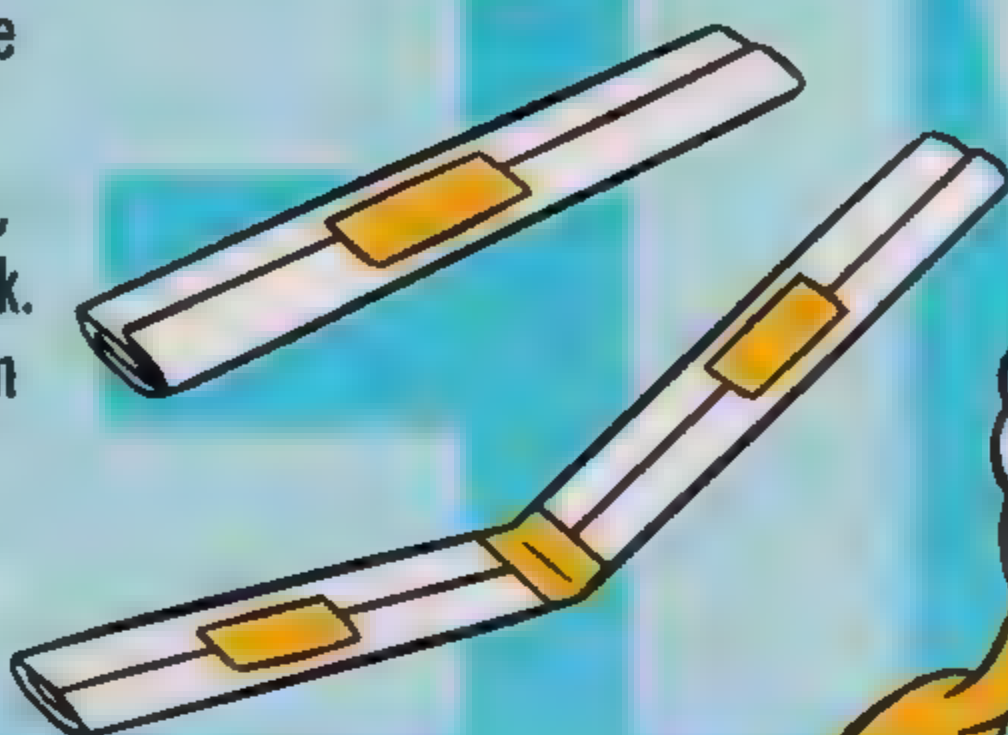
# TRZASKAWKA

Do jej zrobienia potrzebujesz tylko dwóch kartek papieru i trzech pasków taśmy klejącej.

## Budowanie trzaskawki

Weź arkusz papieru o rozmiarach A4 (środkowe kartki z zeszytu). Jego szerszy bok zagnij na ok. 2,5 cm. Kontynuuj zaginanie, do momentu, kiedy cała kartka będzie złożona w wąski pasek. Aby się nie rozwinęła, zabezpiecz ją kawałkiem taśmy klejącej (tak jak pokazano na rysunku).

Tak samo złóż drugą kartkę. Potem połóż oba paski na stole, tak aby ich węższe krawędzie trochę na siebie zachodziły. Połącz je kawałkiem taśmy klejącej (zerknij na rysunek).

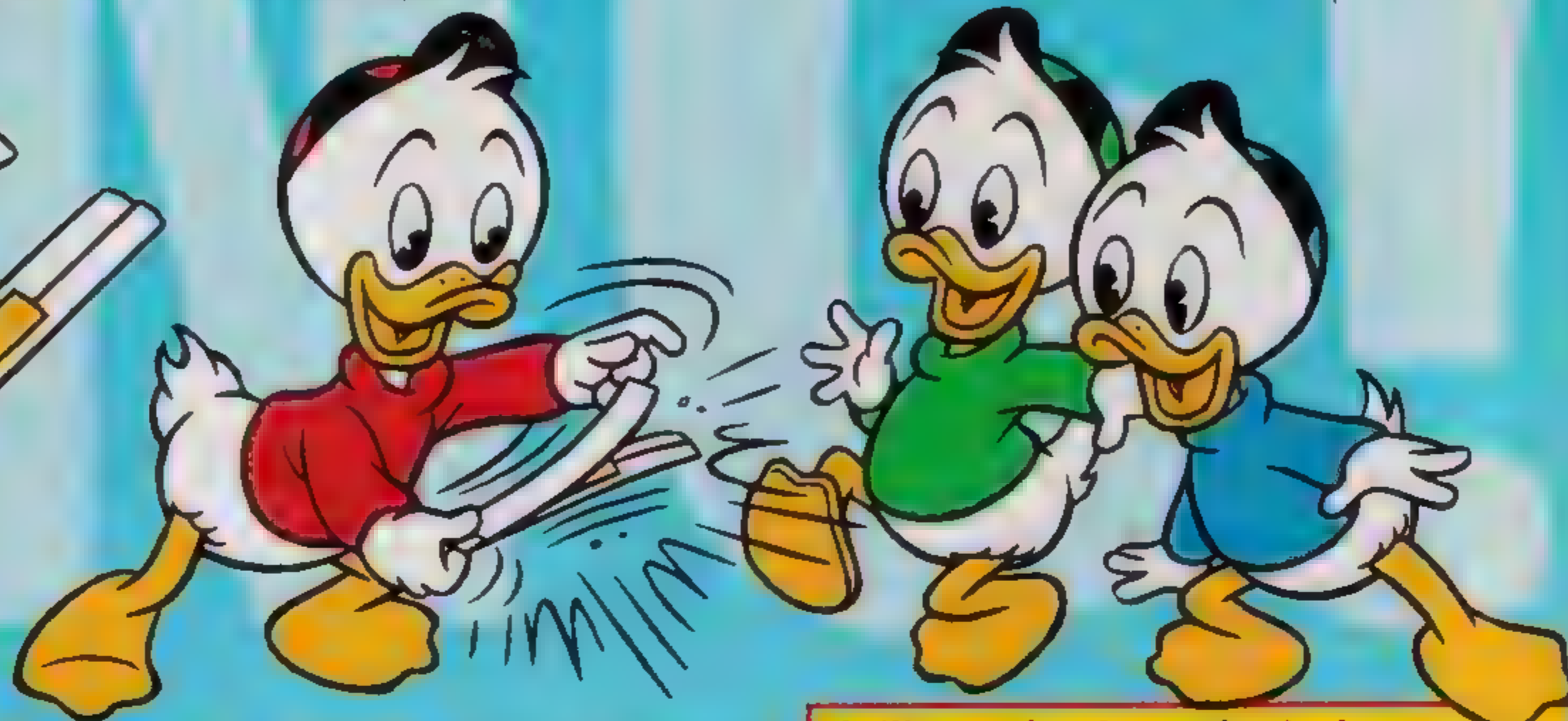
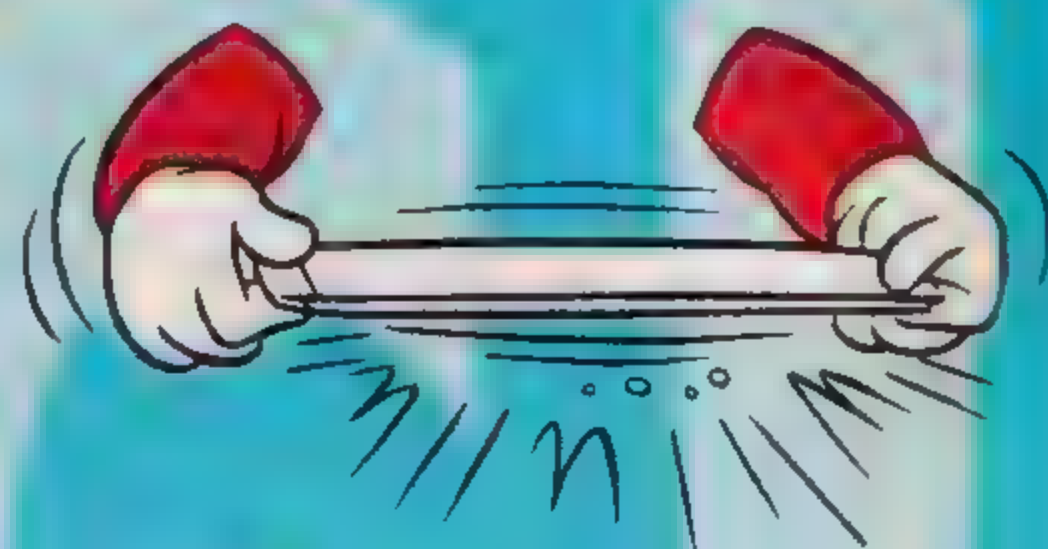


**Trzaśnij sobie, koleś!**



Chwyć trzaskawkę w ten sposób...

...mocno pociągnij...



...i puść niesklejony koniec! Trzask!

Jeśli sztuczka nie wyszła ci od razu, to zanim ją powtórzysz, kilka razy potrzyj o siebie części niezlepionej końcówki trzaskawki.



## POMNAŻANIE OTOŹWKI

Niektóre osoby mają niezwykle talent do pomnażania pieniędzy. Na przykład wujek Sknerus!

Sknerus bierze monetę i, przyciskając ją kciukiem do blatu stołu, kilka razy ją przesuwając.

Uwaga! W czasie robienia tej sztuczki, na stole mogą powstać rysy. O wskazanie odpowiedniego blatu poproś mamę.



I po chwili ma już dwie monety!



## Trik

Sknerus przymocował drugą monetę pod stołem, wykorzystując do tego pierścień z taśmy klejącej. Ruchy wykonywane podczas przesuwania pierwszego pieniądza sprawiły, że moneta ta się odlepiła i została w dłoni McKwacza!



Pierścień z taśmy klejącej. Lepką stroną na zewnątrz!



— Czy działa zagar, który ostatnio panu naprawiłem?  
— Oczywiście. Co piętnaście minut wyskakuje kukutka i pyta: „Która godzina?”  
Łukasz Szydłowski z Gdyni

Jaś puka do sąsiadki:  
— Znalazłem pani kanarka.  
— Ależ Jasiu, to jest kot!  
— Wiem, ale kanarek jest w środku.  
Alina Przybył z Bydgoszczy.

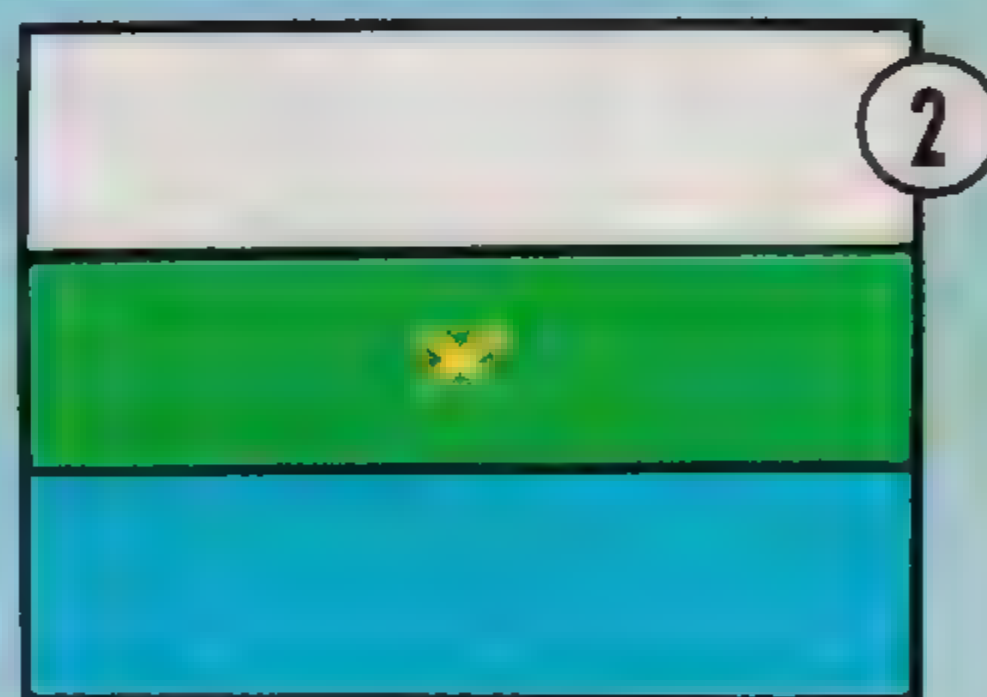
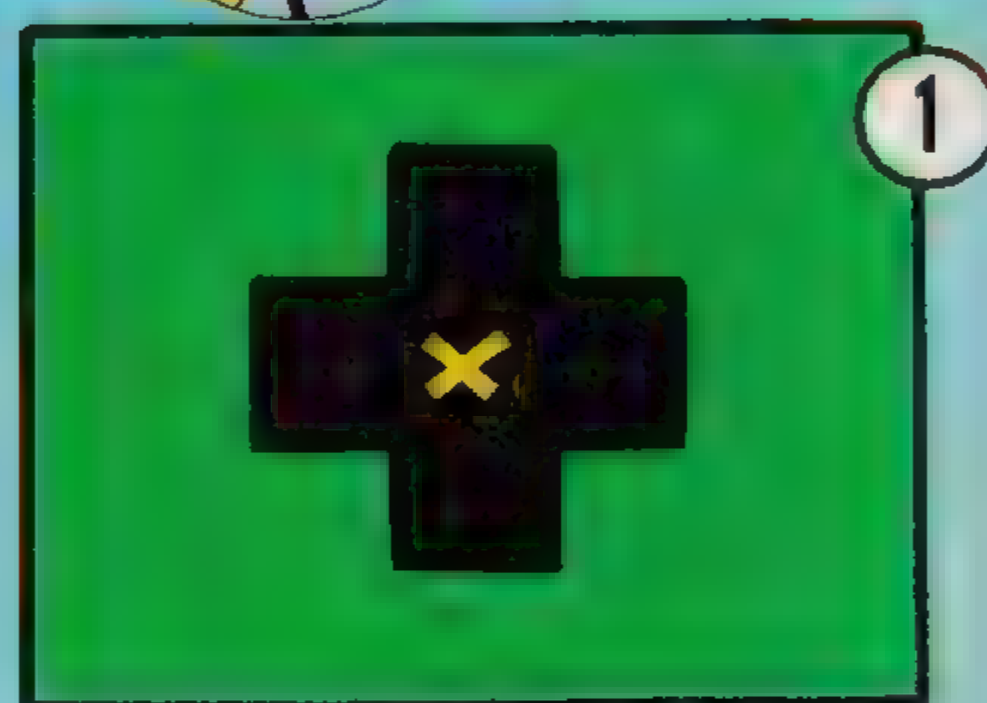
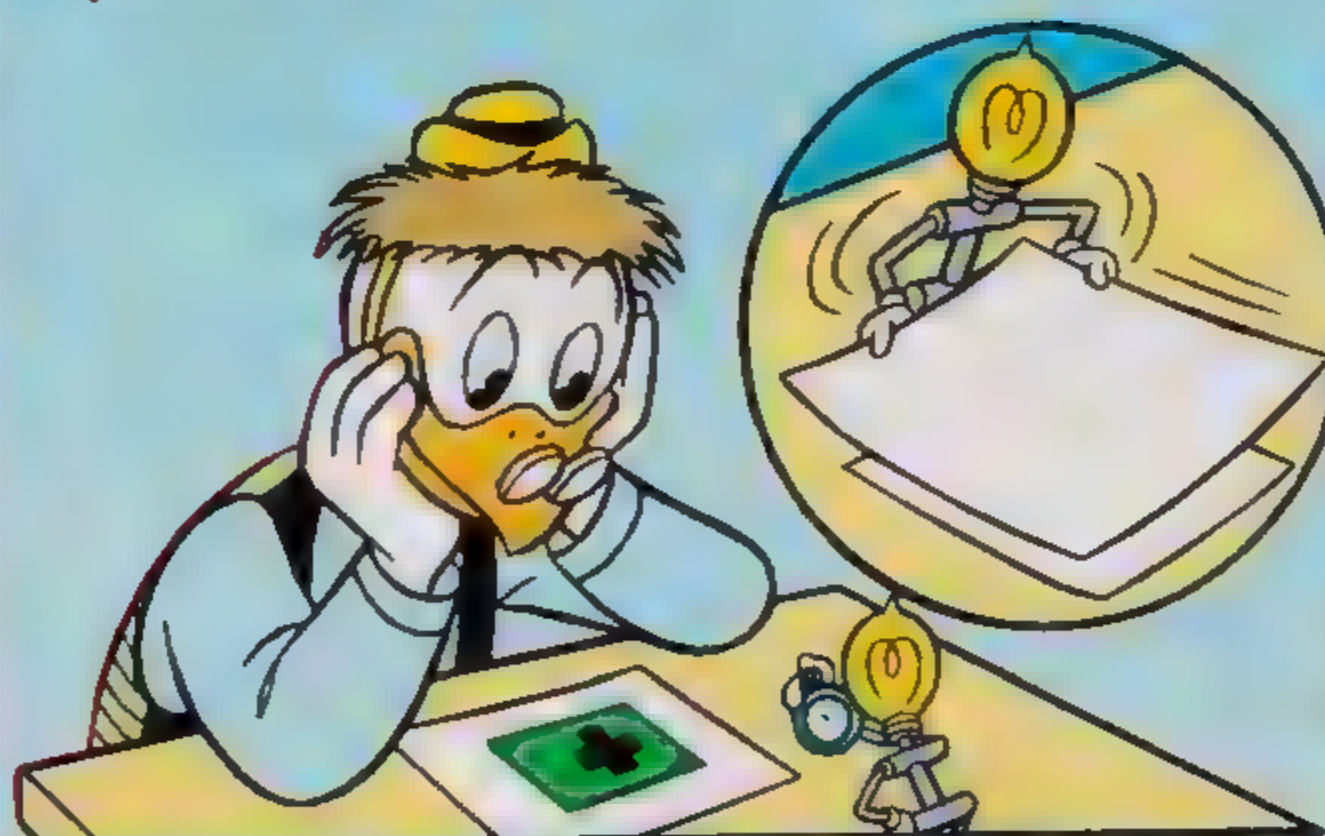
## EKSPERYMENTY Z DIODAKIEM



## KOLORY SZTANDARÓW

**Kolory same się zmieniają!**

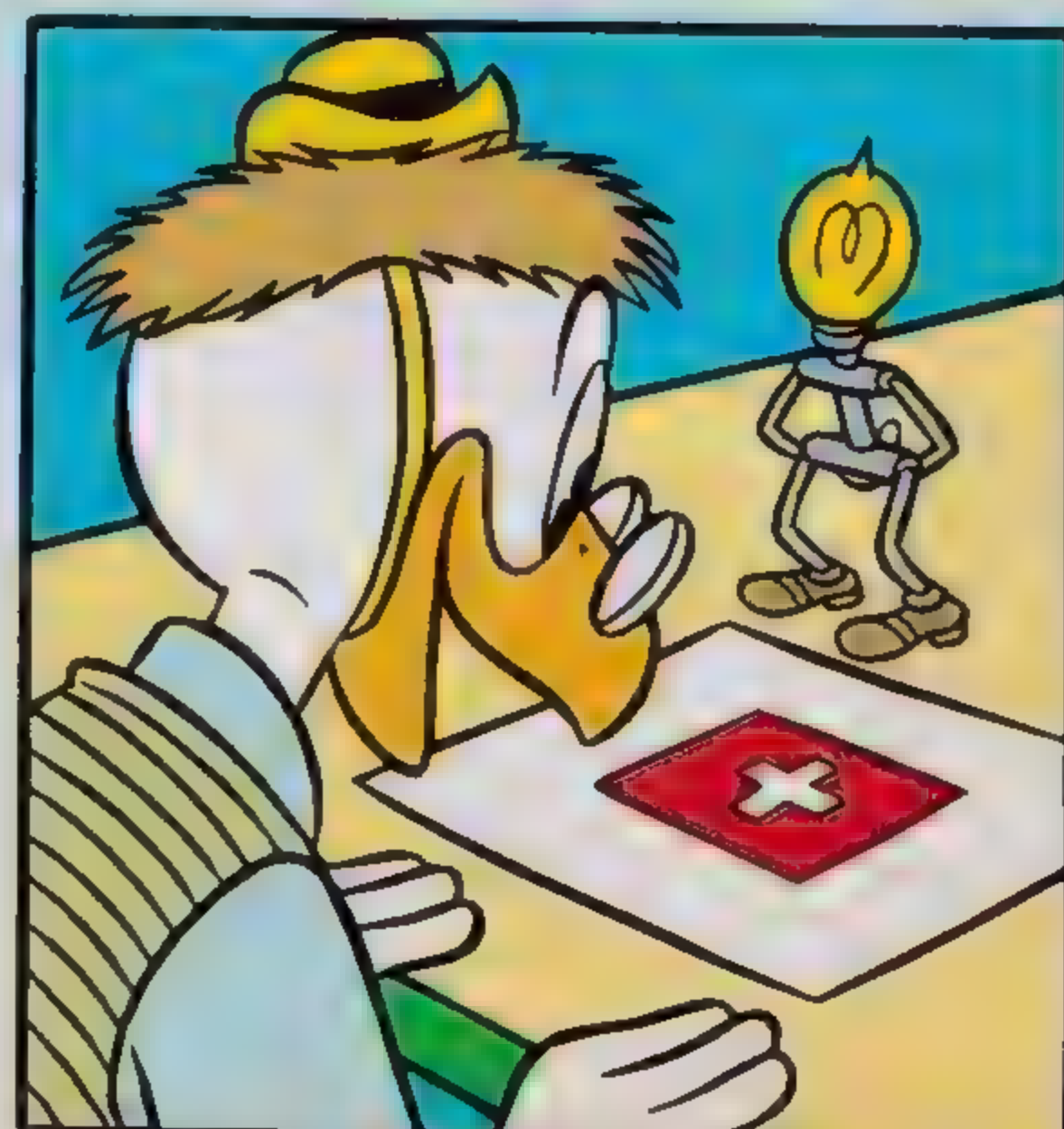
Usiądź w dobrze oświetlonym miejscu i zacznij się wpatrywać w któryś z narysowanych obok prostokątów. Kartkę trzymaj w odległości 20 cm od oczu. Uwaga! Nie wolno spuszczać wzroku z krzyżyka, znajdującego się pośrodku obrazka!



Pół minuty później przykryj prostokąt kawałkiem białego papieru. Na kartce, którą zasłoniłeś rysunek, ujrzyz nagle flagę narodową! (jeśli patrzyłeś na prostokąt nr 1 – szwajcarską, jeśli na prostokąt nr 2 – niemiecką, jeśli na prostokąt nr 3 – austriacką).

**Co się stało?**

Gdy twoje oczy przez jakiś czas widzą tylko jeden określony kolor, męczą się. Odpoczywając, tworzą złudzenie przeciwstawnej do niego barwy. Żółty to, na przykład, odwrotność niebieskiego – wszystko jasne?





# TEST

## CZY TWÓJ NAUCZYCIEL JEST HOSMITĄ?

Czy zastanawiałeś się czasem, kim tak naprawdę jest twój nauczyciel? Czy przypadkiem nie czytuje regularnie pod biurkiem pisma „Przegląd Marsjański”? Czy nie wcina za dużo zielonych kanapek? Czy czasami na lekcji nie mówi dziwnych rzeczy, które trudno zrozumieć? Może po prostu pochodzi z innej planety? Odpowiedz na następujące pytania, a już będziesz wiedział, kto tak naprawdę próbuje ci wbić do głowy matematyczne wzory i zasady ortografii!

1. Ile palców u jednej ręki ma twój nauczyciel?

- Między 4 a 8.
- 5.
- U żółtej czy u białej?

2. Tłumaczysz nauczycielowi, że twój niesforny psiak znów zjadł ci pracę domową. Jak reaguje?

- Jak gdyby nigdy nic, dalej czyta komiks „Kaczor Donald”.
- Proponuje, żebyś następnym razem schował zeszyt do lodówki.
- Nie wierzy ci i wpisuje uwagę do dzienniczka.

3. Jak zachowuje się twój nauczyciel, gdy intensywnie myśli?

- Obgryza ołówek.
- Wygłąda przez okno i przypatruje się niebu.
- Staje na głowie i przez chwilę medytuje w takiej pozycji.

4. Jakim środkiem lokomocji twój nauczyciel przyjeżdża do szkoły?

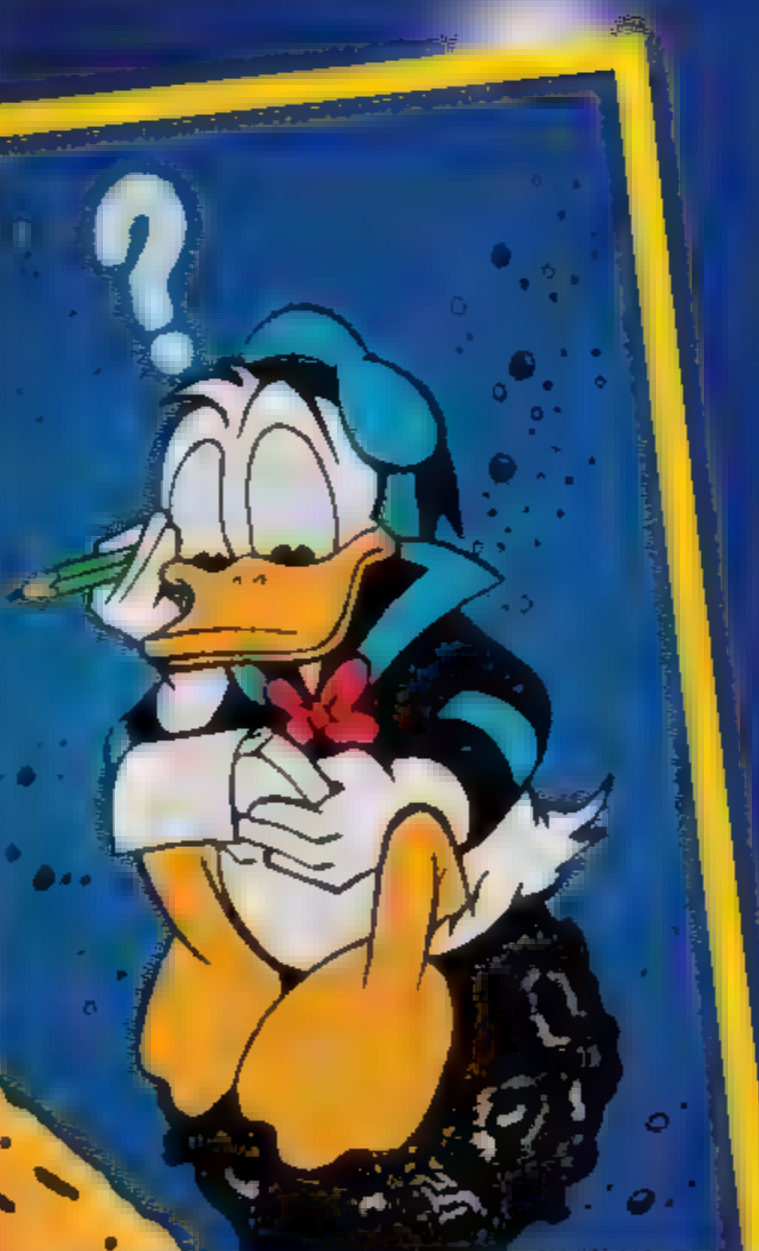
- Trudno powiedzieć. Pojawia się i znika niespodziewanie i niepostrzeżenie.
- Rowerem albo samochodem.
- Lata przy pomocy butów z odrzutowym napędem, ale tylko wtedy, gdy nikt go nie widzi.

5.

Na jednej z lekcji gracie w kości. Zauważa to wasz nauczyciel. Jak reaguje?

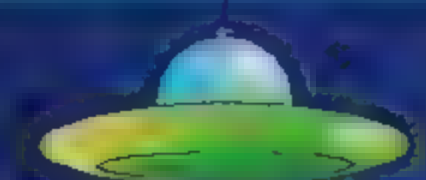
- Proponuje, żebyście grali na czymś miękkim, tak by nie przeszkadzać reszcie klasy. Przerywa lekcję, by pokazać wam grę w dziwne, dwudziestościenne kości.
- Wyrzuca was z klasy i uprzedza, żebyście nie wrócili bez rodziców.

$$E=mc^2$$

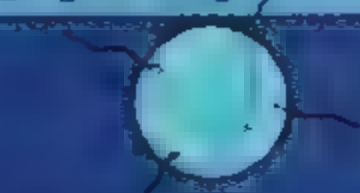


### Podsumowanie:

który symbol najczęściej pojawiał się przy twoich odpowiedziach?



Smutne, lecz prawdziwe – twój nauczyciel jest najnormalniejszy w świecie. Gdybyś go poprosił o przepis na zupę z meteorytów, popukałby się w czoło i wysłał cię do szkolnego lekarza. Sprawdź, może jednak coś kryje się pod tą maską normalności?



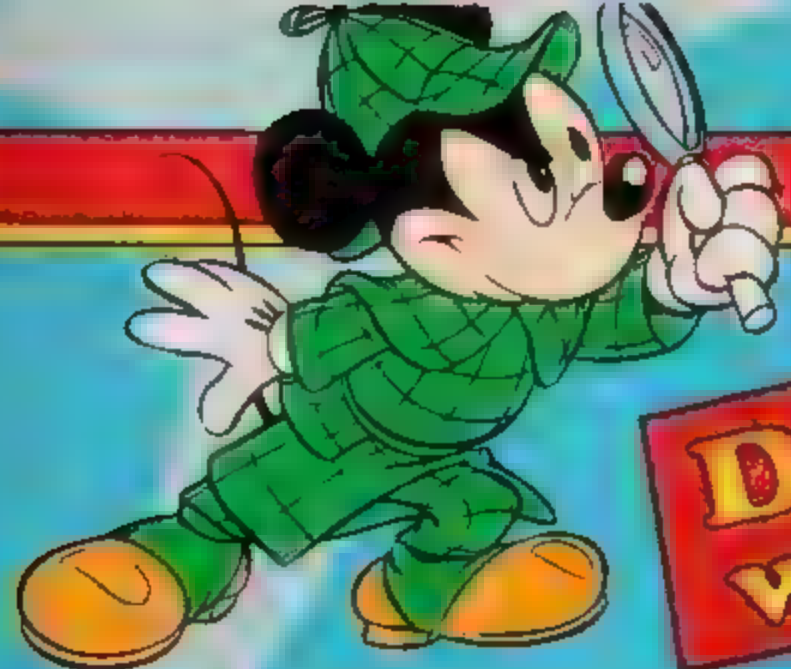
Twój nauczyciel to intrygująca postać. Jest istotą pozaziemską i wcale nie próbuje tego ukryć. Wciąż zaskakuje nowymi pomysłami. W sumie, to fajny belfer – bardzo przyjaźnie nastawiony do ludzi, wszytkowiedzący, no, może trochę dziwny.



Tak zyciowy i cierpliwy może być tylko kosmita. Twój nauczyciel został wysłany na Ziemię, by jak najwięcej dowiedzieć się o ludziach. Zaprogramowano go na stawianie dobrych ocen, poznawanie nowych gier i czytanie dobrych komiksów. Zrób wszystko, by jak najdłużej został na naszej planecie!







# KLUB DETEKTYWI DETEKTYWI W AKCJI!



## PUZZLE DONALDA

Oto pocztówka z wakacji, które kaczory spędziły na niesamowitej wyprawie. Ale co to? Dwa z pokazanych obok fragmentów nie pasują do zdjęcia. Czy już wiesz, które?



## CAŁY GOOFY!

Goofy znów ma pecha! Obok wyszczerbionej drabiny leży kilka różnej długości poprzeczek. Które z nich pasują do kolejnych fragmentów drabiny?

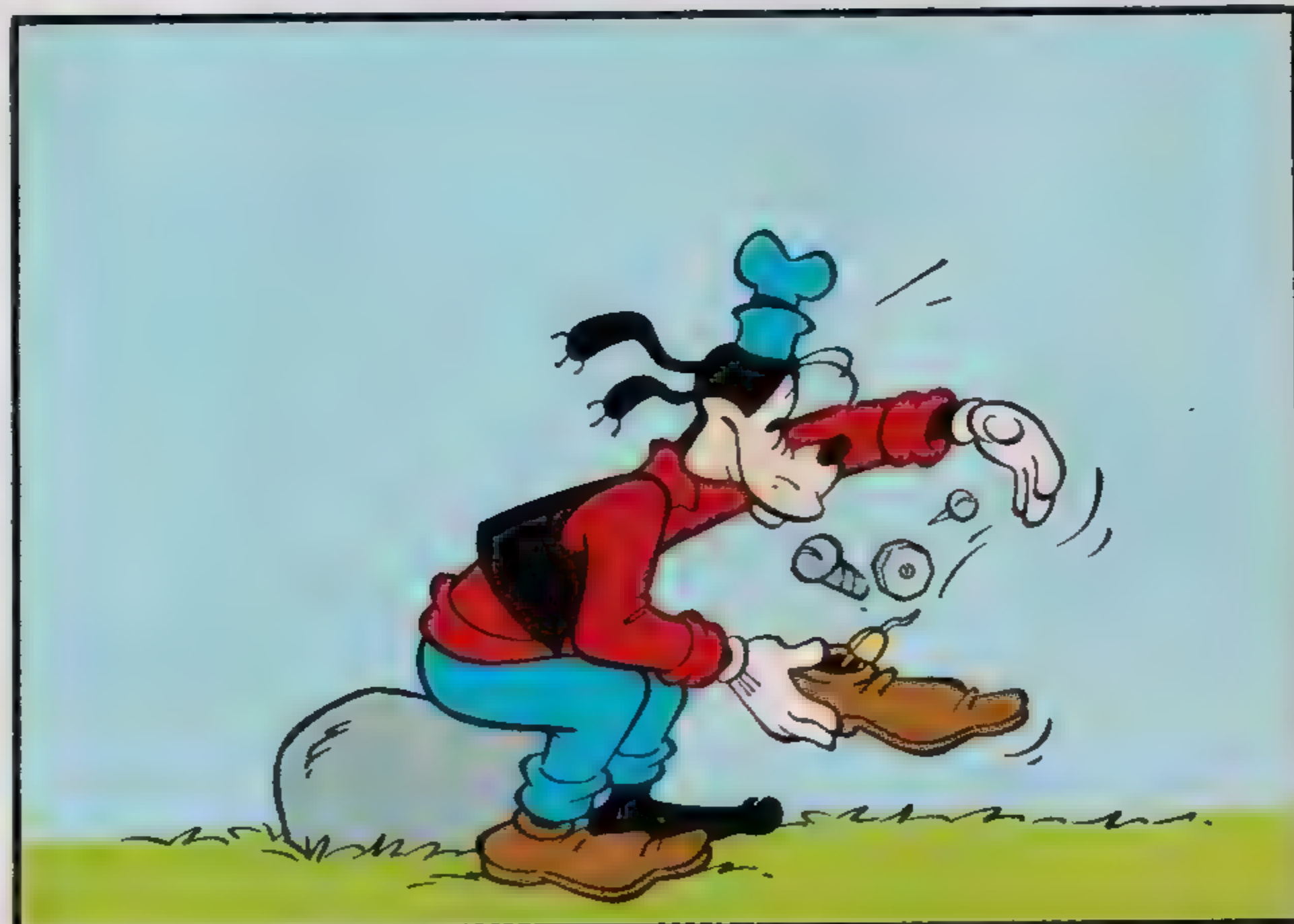
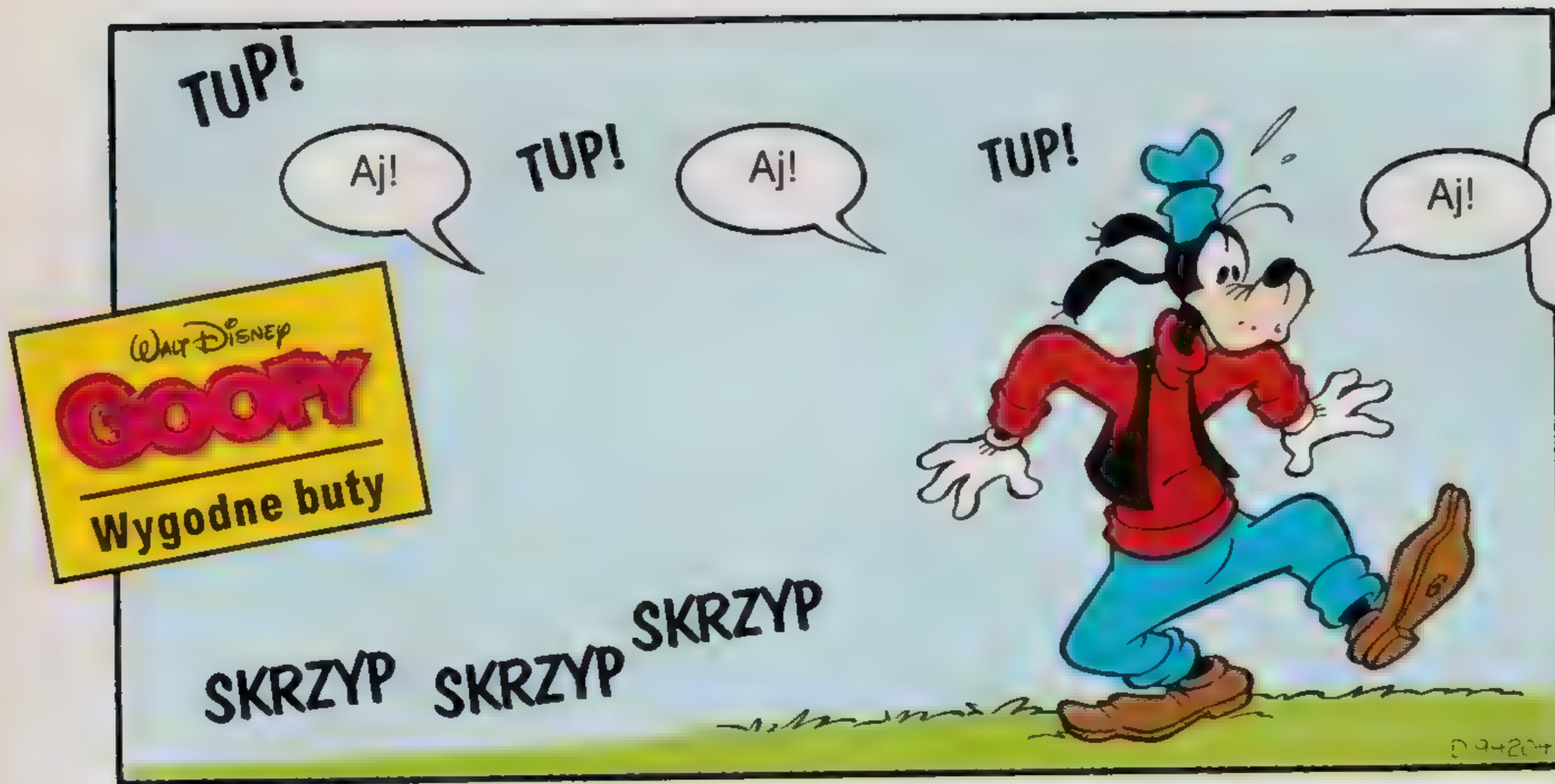
## ZAŁÓŻ CZAPKĘ, PANIE... ? ? ?



Oto kilka przedmiotów niezgodnych do pewnych charakterystycznych osób. Dopasuj je do czapek, jakie noszą ci ludzie.

ODPOWIEDZI: CAŁY GOOFY: 4-F, 3-G, 1-B, 2-E, 5-I. CZAPECZKI FACHOWCÓW: 1-F-kucharz, 2-C-Eskimos, 3-D-malarz, 4-E-policjant, 5-B-dzokej, 6-A-strażak. PUZZLE DONALDA: Fragmenty 3 i 9.







WALT DISNEY

# KACZKA DAISY

## Charakter pisma

Proszę, Daisy! Przyniosłem ci zakupy!

Och... aż **tyle** tego towaru?

Co to wszystko jest? Na co mi szampon?

Był na liście! Przecież sama mi dałaś tę kartkę!

O co ci chodzi? Napisałam „szampan”! Chcesz, żebym się **wpieniła**?

Trzeba było pisać **wyraźniej!**

A to co znowu? Bulion w proszku? Nie znoszę!

Nie? Więc co tu jest napisane?

„Bulion w groszki”, ofiarno! Nie umiesz czytać?

Na twoim miejscu popracowałbym nad **charakterem pisma!**

Ani słowa o moim charakterze, bo zaraz dostaniesz po uszach!

Jak sobie życzysz! Żegnaj łaskawą panią! Do **niewidzenia!**

Nieco później...

Co tak smętnie siedzisz, skarbie? Zaraz zaczyna się „Tok Szot D'Amour”!

Masz rację... Ale Donald był dla mnie taki **niemiły...**











Minął  
tydzień...

Witaj, Daisy! Jestem Kupidyn Kups z Tok-Szoł D'Amour! Wybraliśmy twój list spośród ośmiuset innych i przyjechaliśmy spełnić twoje najskrytsze marzenie!

Nie wierzę...

Więc **dostaliście** mój list?

Na to wygląda!

I odczytaliście go bez problemu?

Jasne! Czemu pytasz? To była najbardziej nietypowa prośba ze wszystkich!

Wyszukaliśmy adres twojego chłopaka – i zgodził się z przyjemnością!

Cudownie!

Donald nie tylko wyskoczy z paczki...

...ale jeszcze powie, że mam piękny charakter pisma! Och, dziś jest mój **szczęśliwy dzień!**

Szanowni państwo, oto jesteśmy świadkami, jak spełnia się marzenie Kaczki Daisy! Przed nami jej ukochany, jedyny, najdroższy...

...Spasior Ronald!

Daisy, masz przepiękny charakter pisma!

KWA!





WALT  
DISNEY

# KACZOR DONALD

## Efekty specjalne

Kiedy wracacie do domu po długim dniu, wiecie, że w drzwiach NIE powita was przerażający potwór... No, tak – ale żadne z was NIE mieszka pod jednym dachem z Donaldem...

WRRRRAU!

AAAA!

W NOGI!

Co to jest?!

Chwileczkę! Chyba **znam** to marynarskie ubranko...

I ten śmiech... już kiedyś go słyszeliśmy!

Cha, cha, cha!

Ale wyglądaliście! Obłęd w oczach! **Cha, cha, cha!**

Phi! Myślałem, że już dawno dorosteś, a ciebie nadal trzymają się dziecinne żarty! Powinieneś się wstydzić!

Muszę jednak przyznać wujku, że było ci całkiem **do twarzy** w tej masce! Gdzie ją kupiłeś?

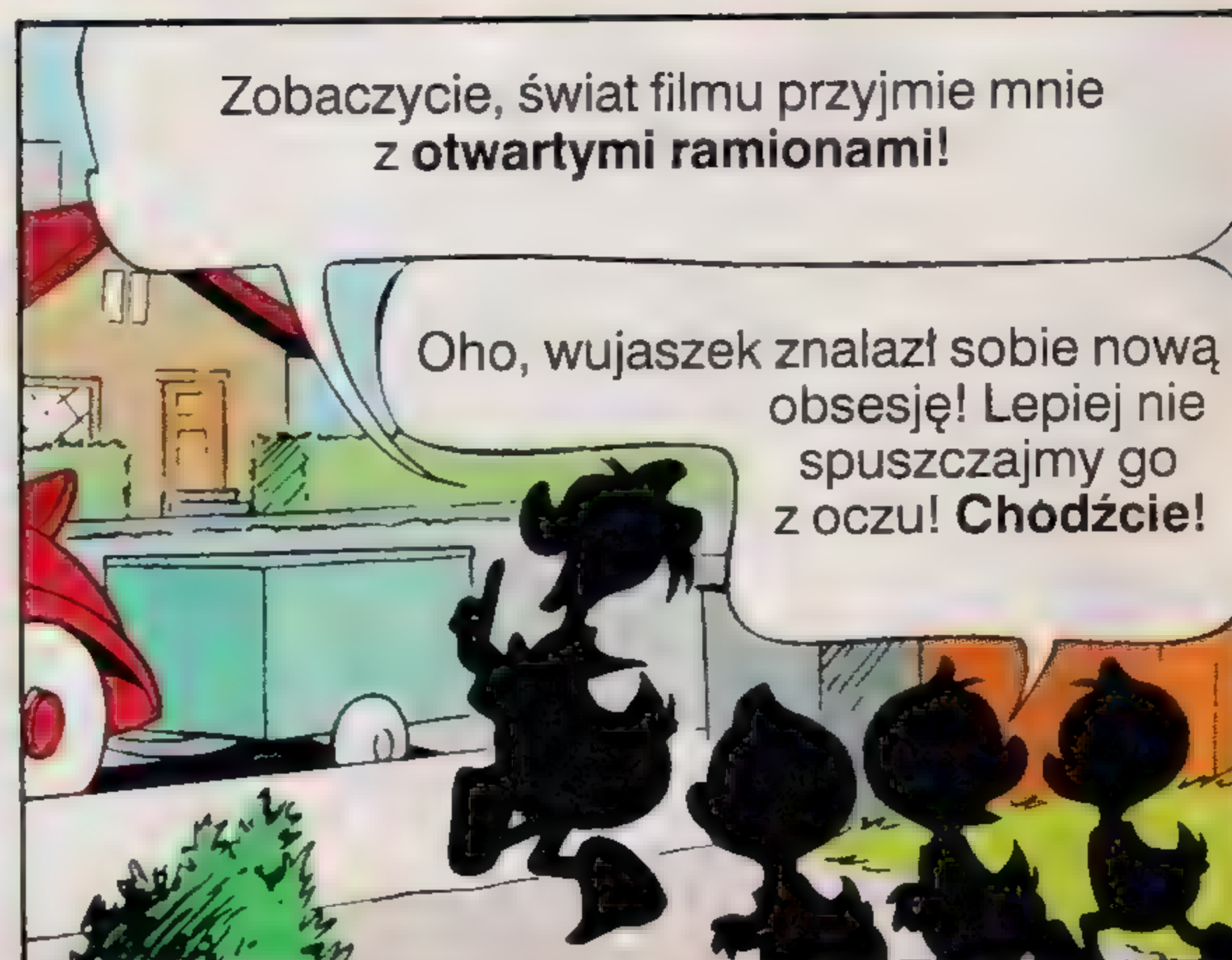
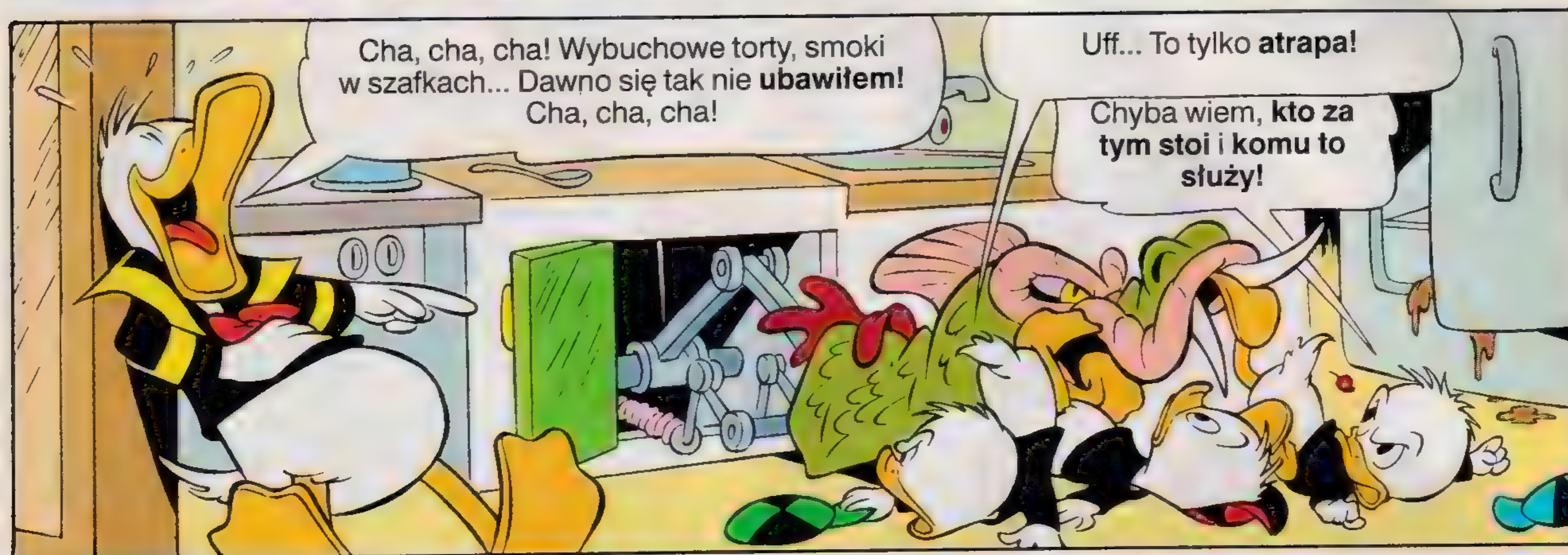
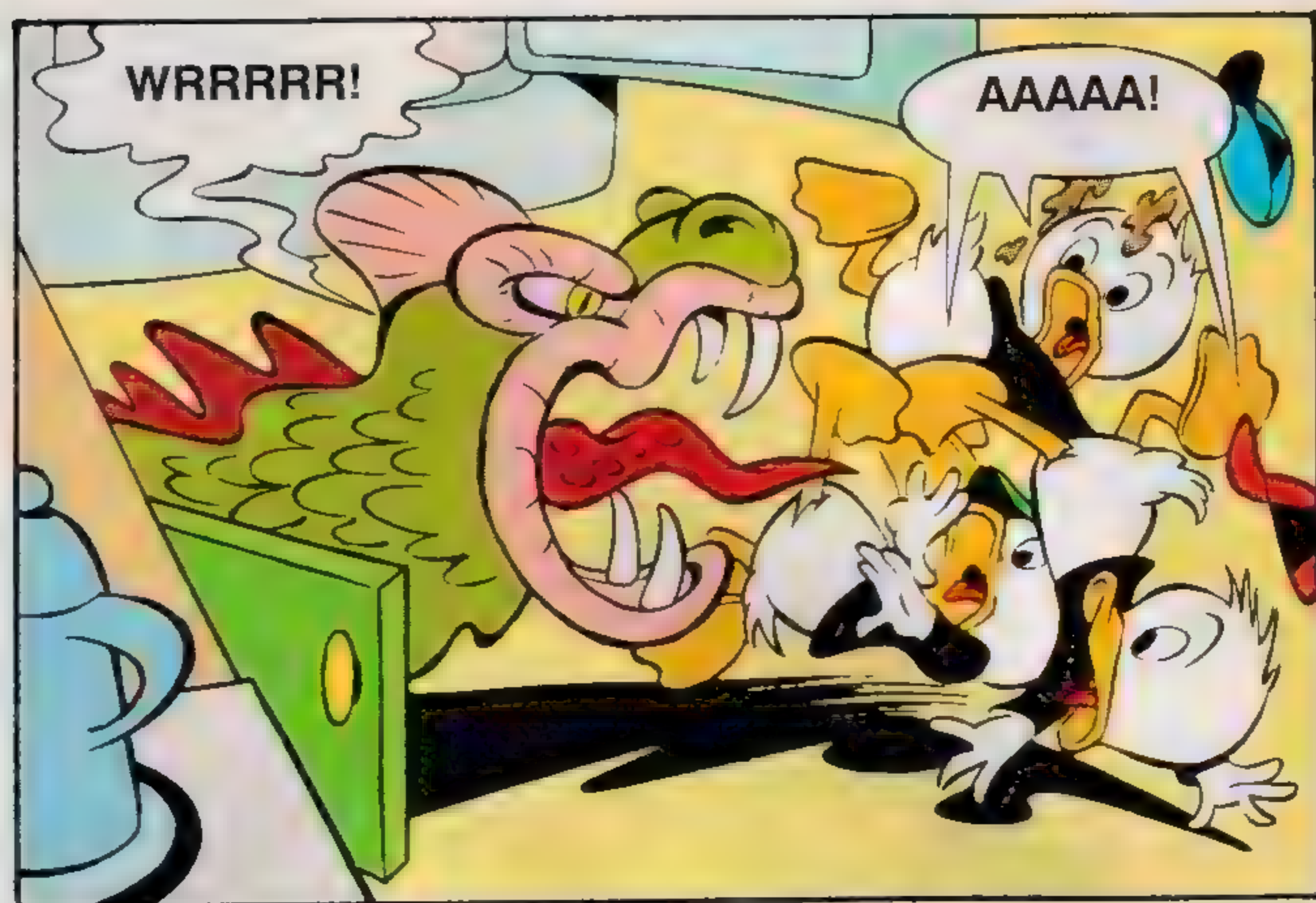
Nigdzie! Zrobiłem ją **własnymi rękami!**

Ejże!

**BUCH!**

Aj! Oj! Ej!







Wkrótce  
w wytwórni  
filmowej...

Nie mogę zobaczyć się  
z panem **Spilborgiem**?  
On **nie wie**, co traci!

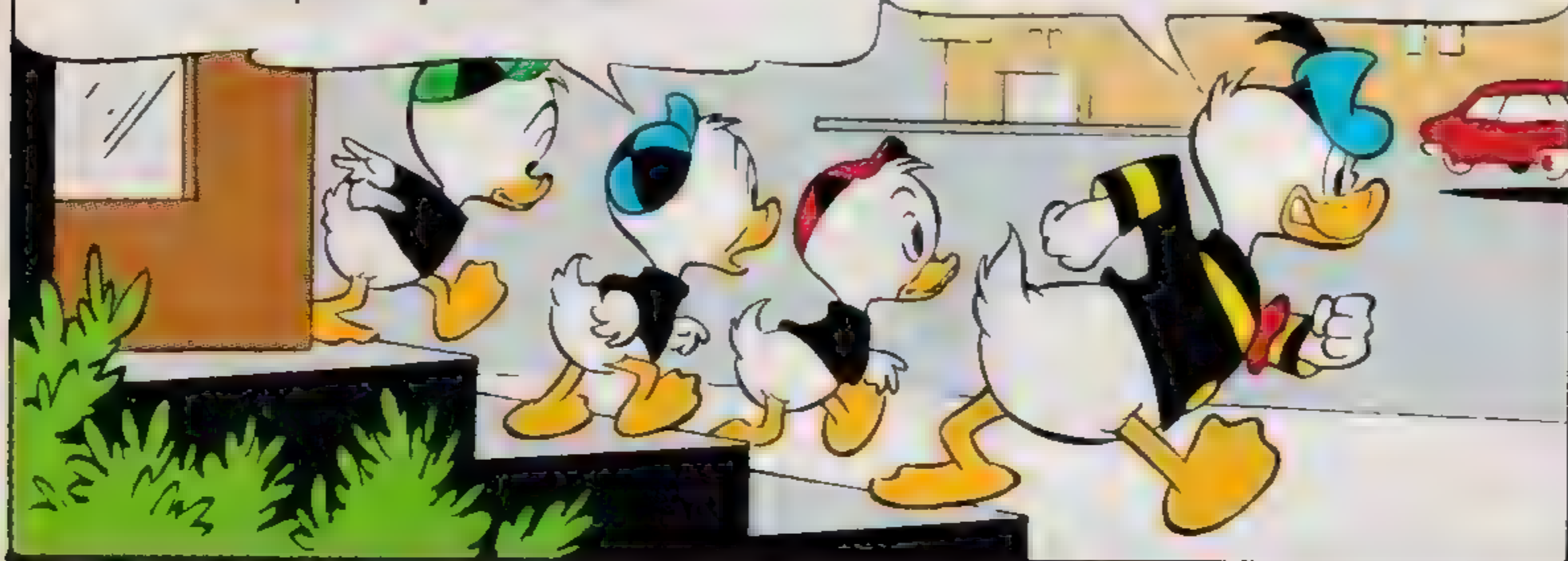
Tłumaczę, że pan Spilborg ma już całą ekipę do następnych  
pięciu filmów, łącznie z najlepszymi w branży fachowcami  
od efektów specjalnych! Będzie pan łaskaw  
zamknąć drzwi z drugiej strony?

**STEWART  
SPILBORG**



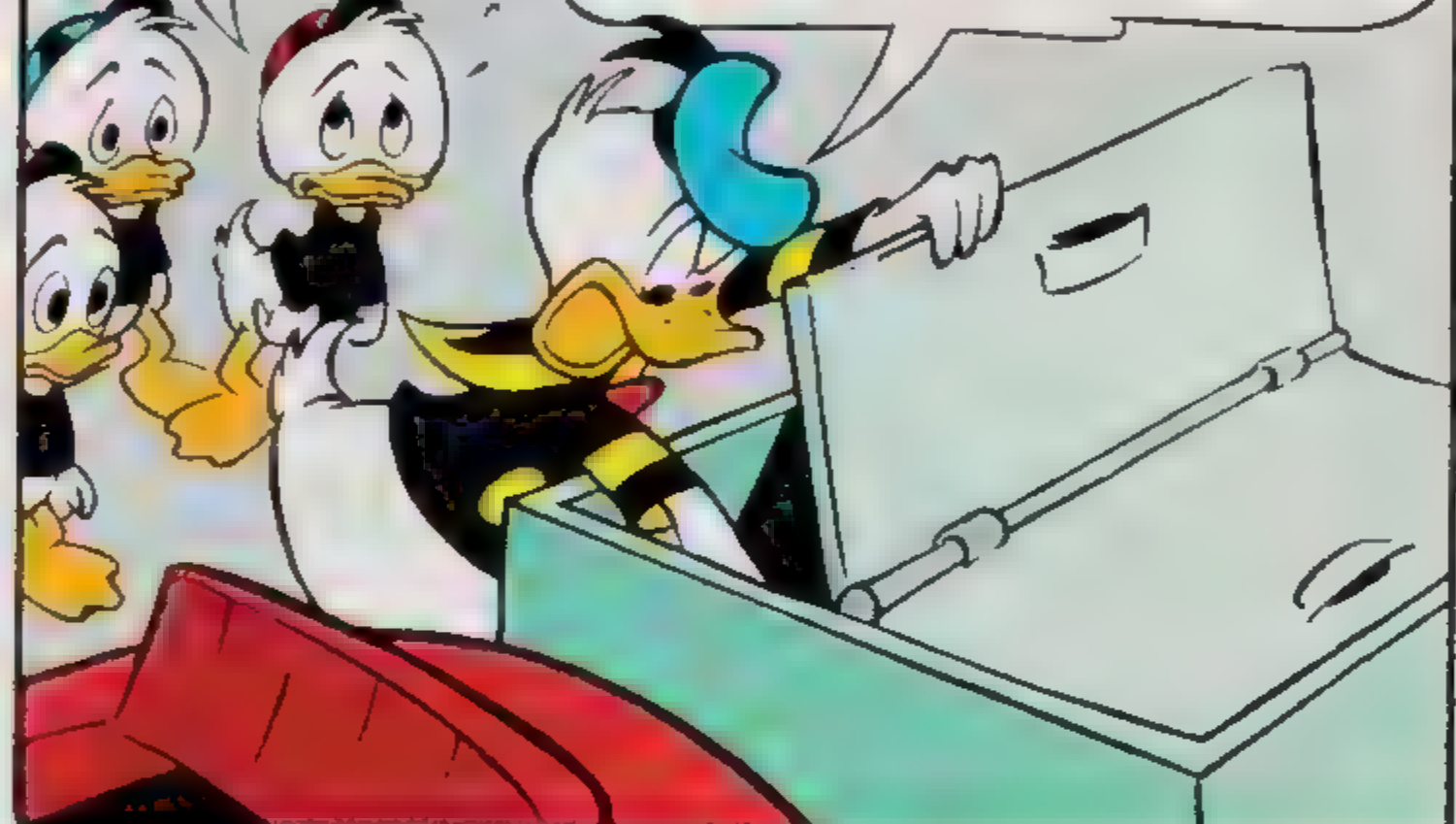
Wujku, to jest najlepszy reżyser na  
świecie! Powinieneś mieć **wieloletnie  
doświadczenie**, żeby w ogóle  
zechciał z tobą rozmawiać, a co  
dopiero **pracować**!

Czemu mam tracić czas na  
zdobywanie doświadczenia,  
skoro już dawno przeczytałem  
wszystkie książki? Zresztą  
mam **wrodzony talent**!



Tak, tak –  
wrodzony talent  
do **katastrof**!

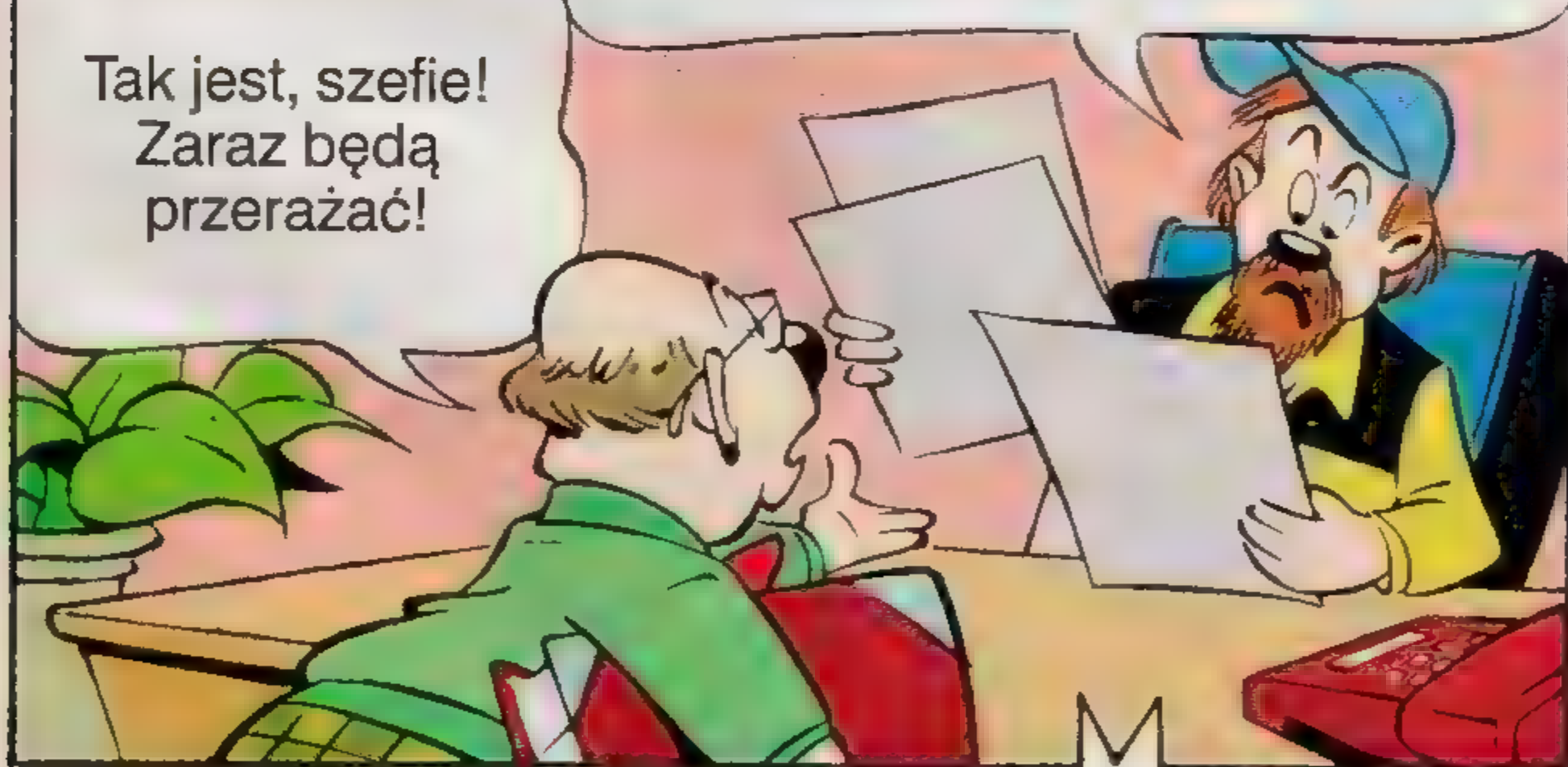
Zaraz mu udowodnię,  
jaki jestem znakomity  
– i wy mi **pomożecie**!



Wkrótce w biurze  
Spilbarga...

Rysunki są do niczego! Przybysze  
z kosmosu muszą **przerażać**!

Tak jest, szefie!  
Zaraz będą  
przerażać!



Spokojnie, to tylko dzieciaki urządzają  
sobie głupie zabawy!

Och, **dłaczego** bez przerwy  
muszę oglądać takie  
błazenady?



GZRHX! PTFKV! MPZCQ!

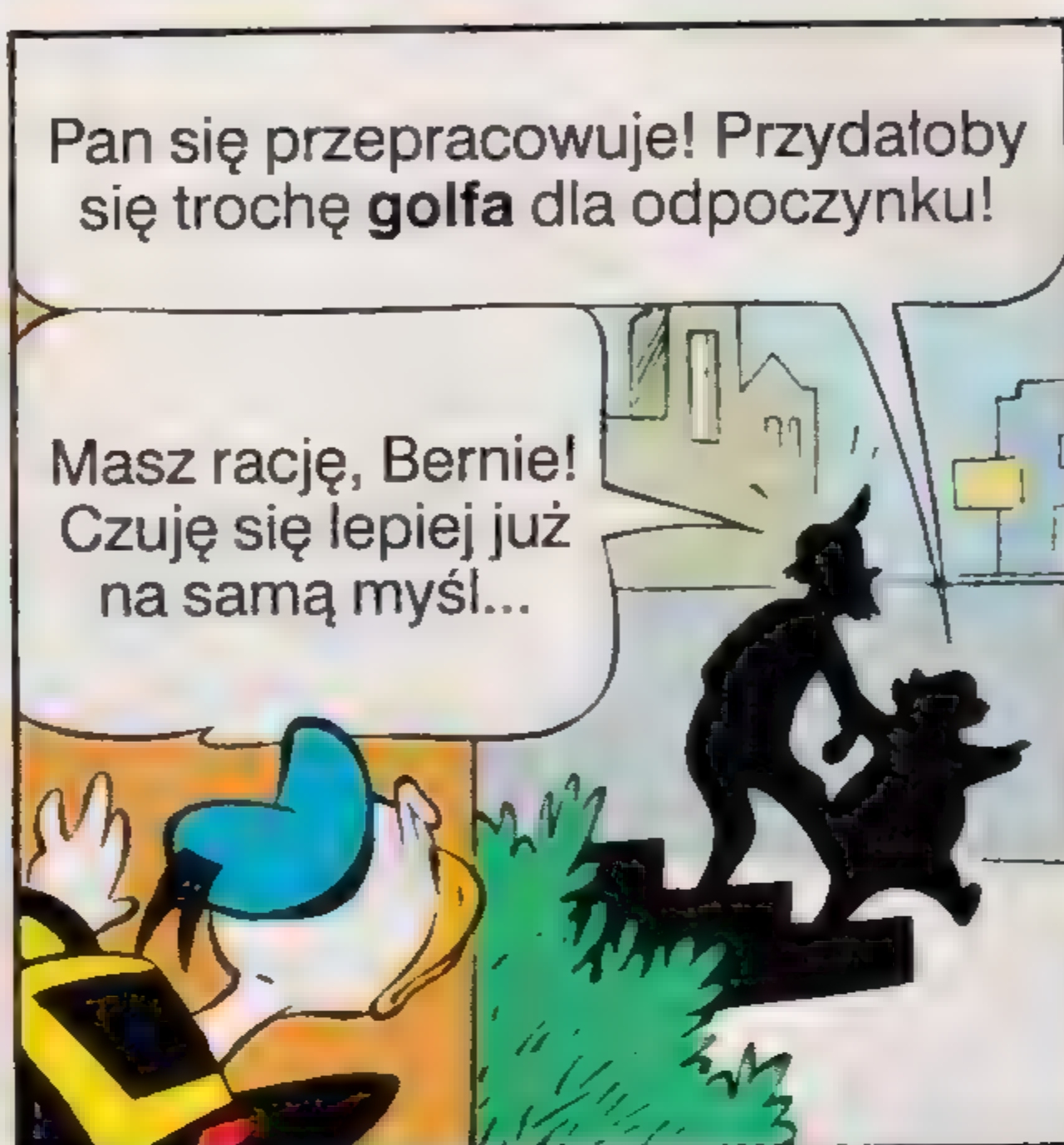
Rany!



**UWAGA!!!! PRENUMERATA KACZORA DONALDA!!!!** Nic nie płacisz za dostarczenie pisma do domu.

Co tydzień przyniesie ci je listonosz! Aby zaprenumerować „Kaczora Donalda” na trzy miesiące (13 numerów), należy wpłacić 37,70 zł  
na konto: FAT P.H.U. ul. Gluszcza 6, 02-859 Warszawa, PBK III O/W-wa, 11101024 – 971889 – 2720 – 3 – 42.



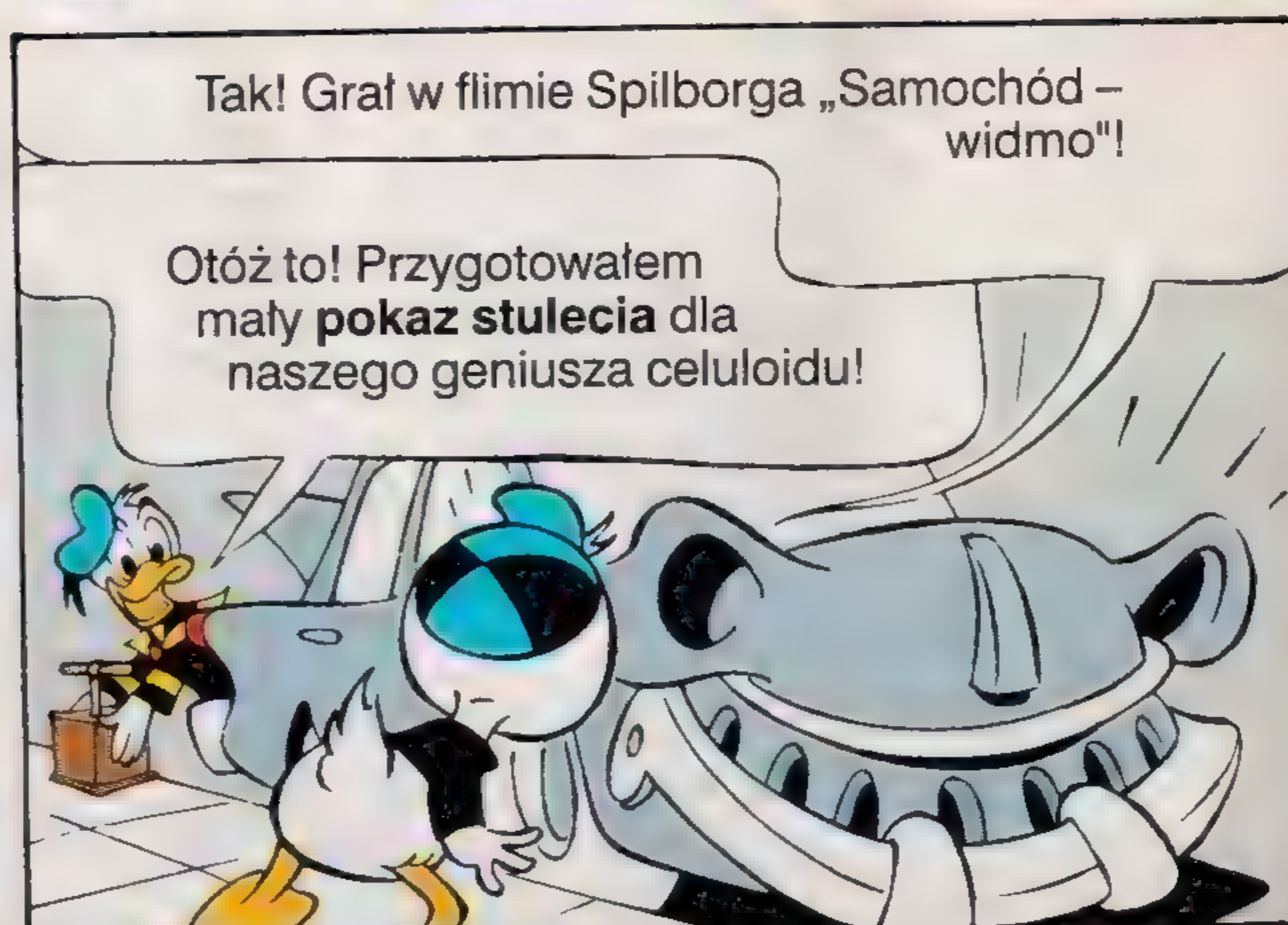


Na odwrocie przekazu wpisz drukowanymi literami: KACZOR DONALD i numer, od którego chcesz rozpocząć prenumeratę. Musisz zamawiać numery przynajmniej z miesięcznym wyprzedzeniem (4 numery) – na przykład jeśli w kioskach jest numer 8, to możesz zacząć prenumeratę od numeru 12). Drukowanymi literami napisz swój adres, imię, nazwisko. Nie odpowiadamy za błędnie lub niewyraźnie wypełnione kupony.

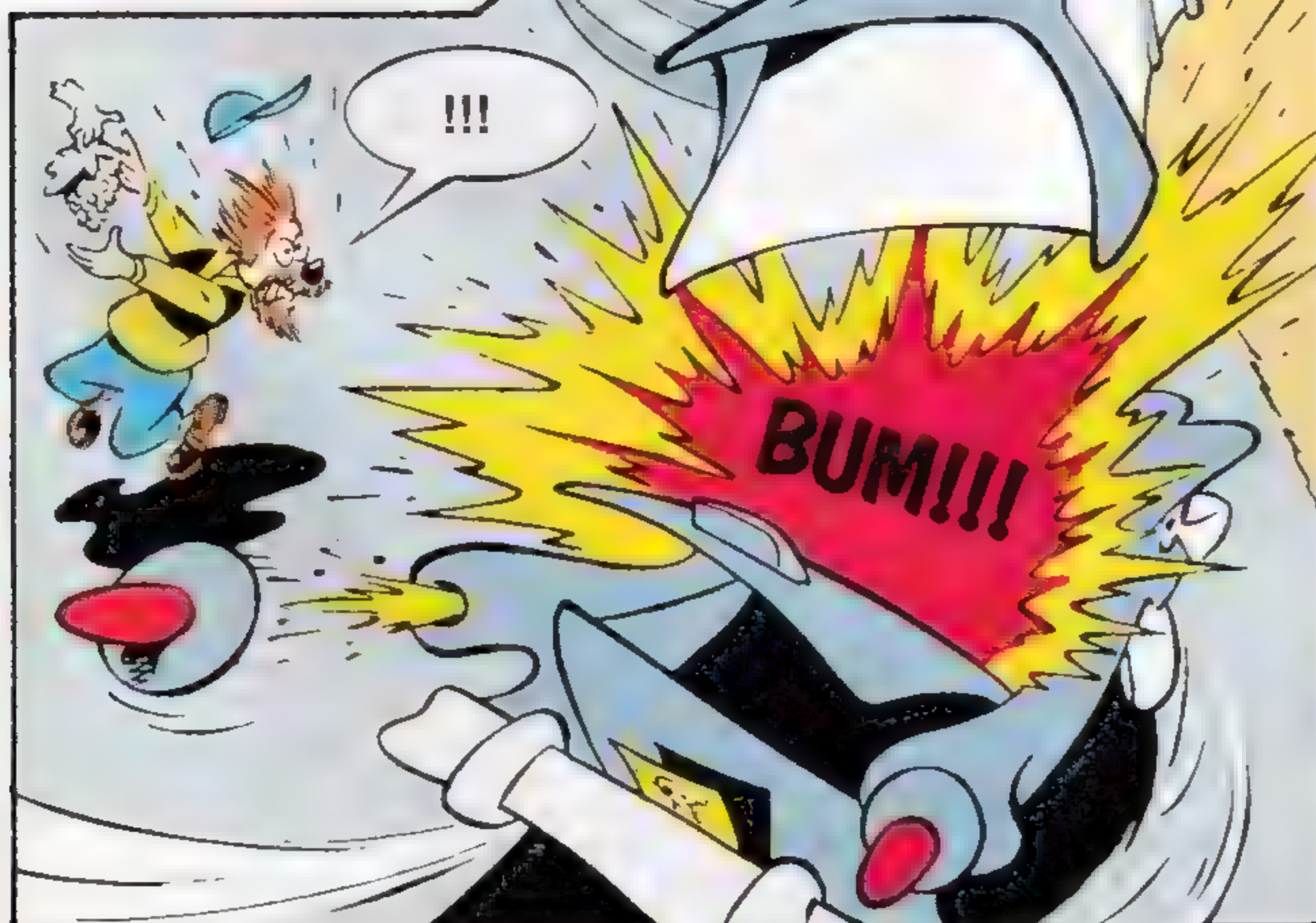
























Pan Donald chce tylko dla pana **pracować** i w związku z tym proponuję...

Hm?... Jasne, Bernie! **Tak!**  
To **doskonały pomysł!**

Hę?



Widzę, że jesteś wielbicielem moich dzieł! Tak się składa, że szukam fachowca do nowego filmu – „Zabójcza Bronia” – części od pierwszej do piątej!

Jejku! **Wiedziałem**, że da mi pan pracę, jeśli tylko pokażę, na co mnie stać!



Wprawdzie nie będziesz się zajmował efektami specjalnymi, ale za to czeka cię **bliska współpraca** z gwiazdą – Melem Kwaksonem!

Umowa jest już przygotowana!



Proszę tylko podpisać!

Nie ma sprawy! Podpiszę wszystko, byle tylko pracować w ekipie pana Spilborga!

Hm! Może wujek jednak nie powinien podpisywać bez **czytania?**



Minęło kilka tygodni...

Mel, przygotuj się do **sceny pocałunku** z naszą bohaterką, a my tymczasem doprowadzimy **kaczora-dublera** do stanu używalności i przeciwczymy z nim **sekwencję katastrofy kolejowej!**

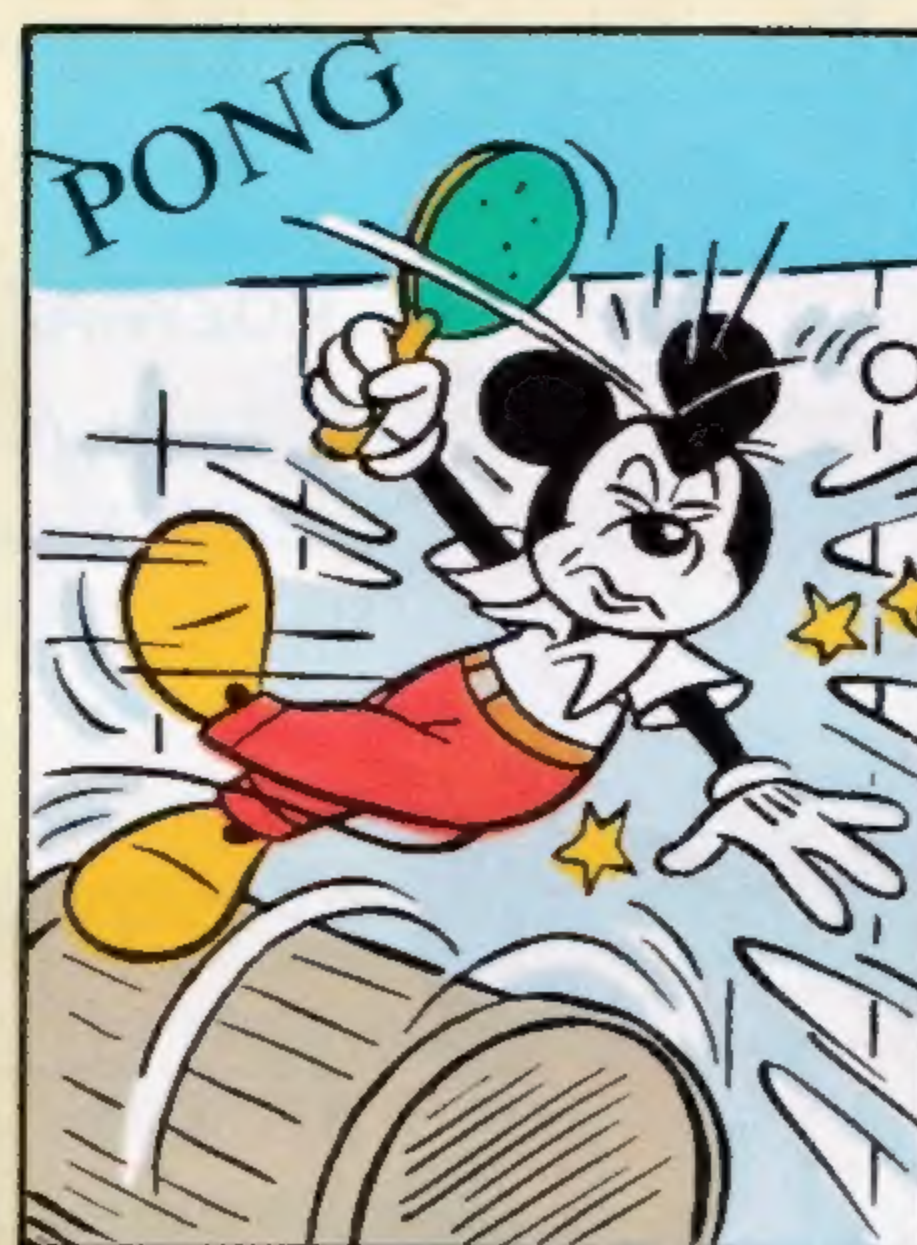
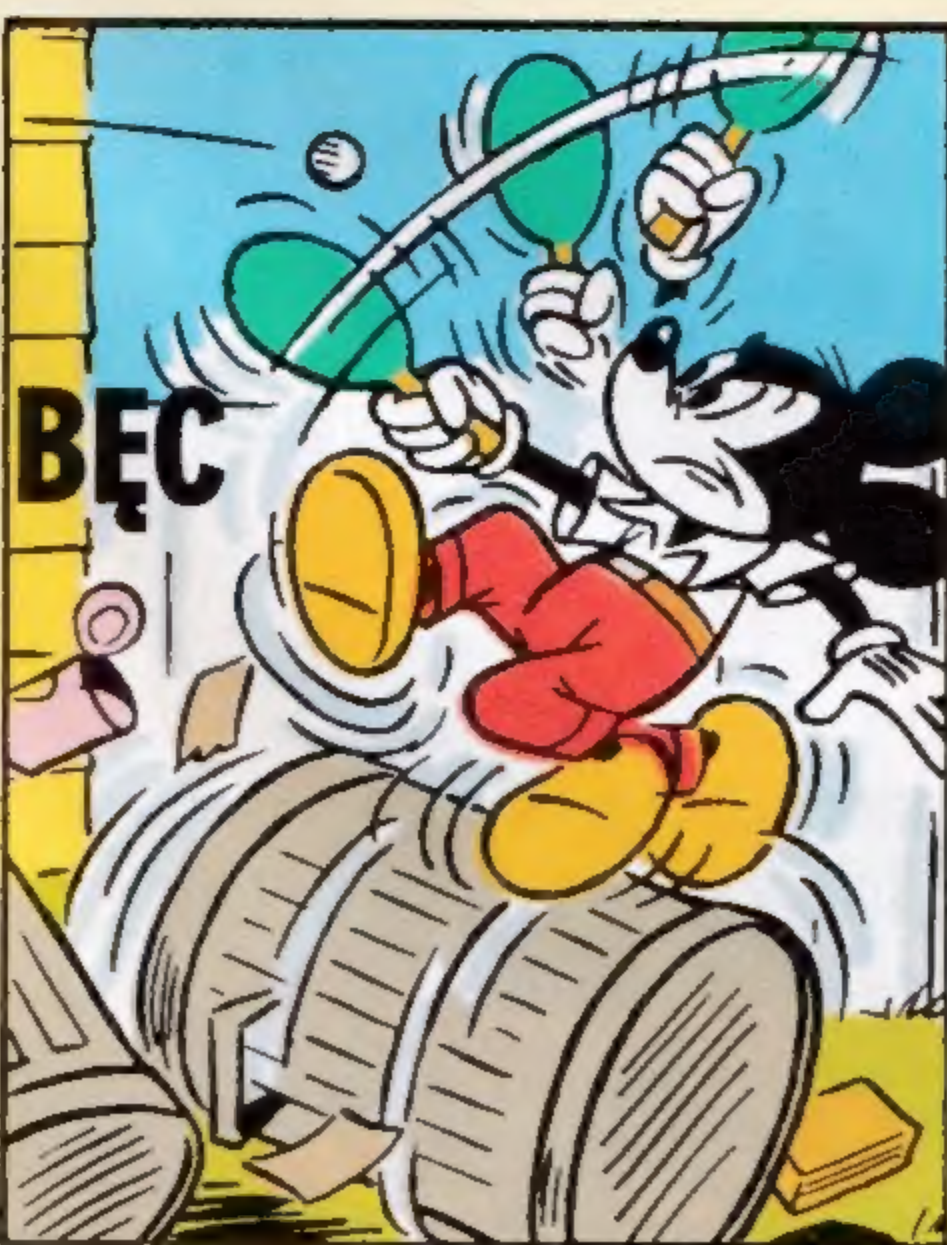
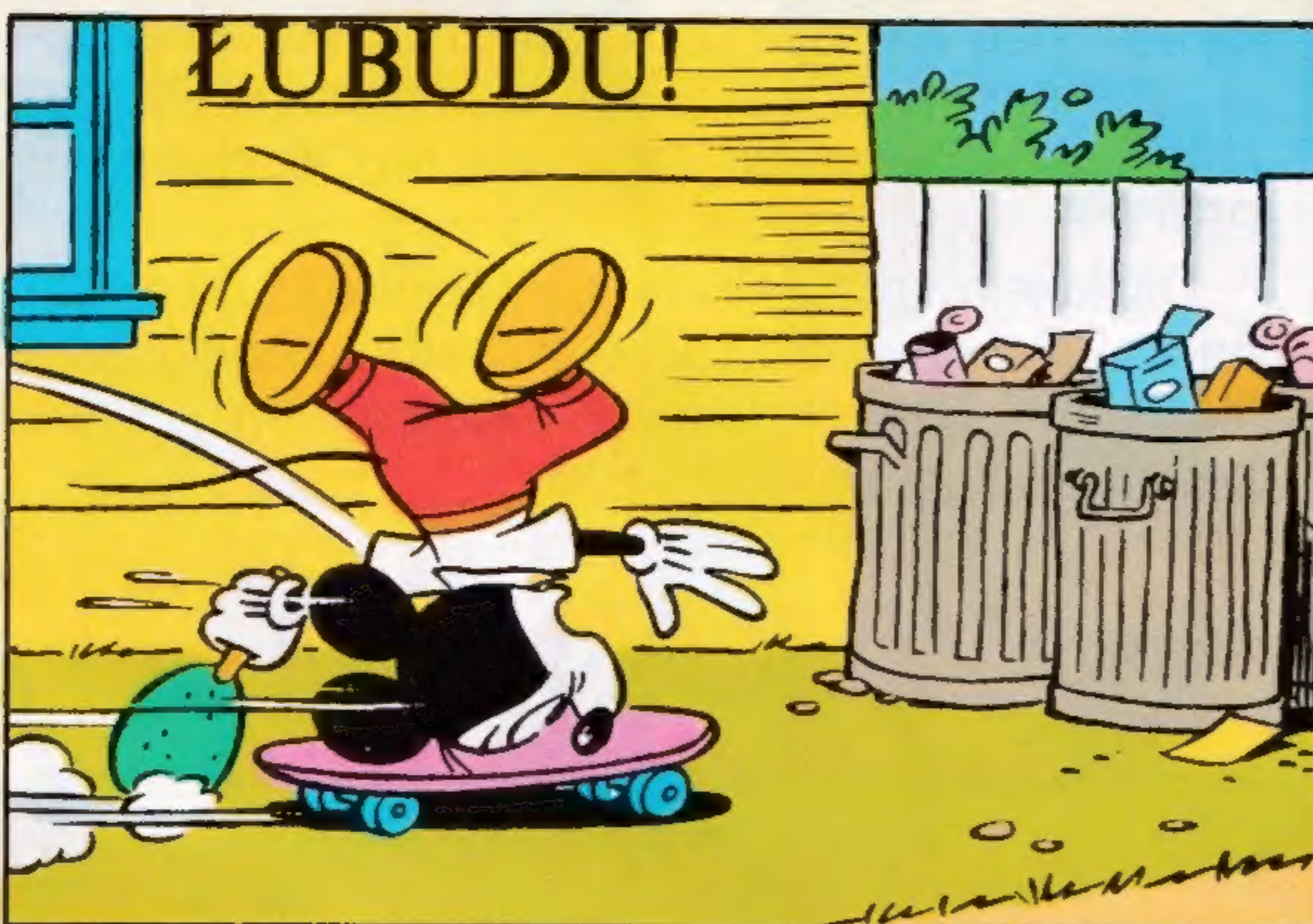
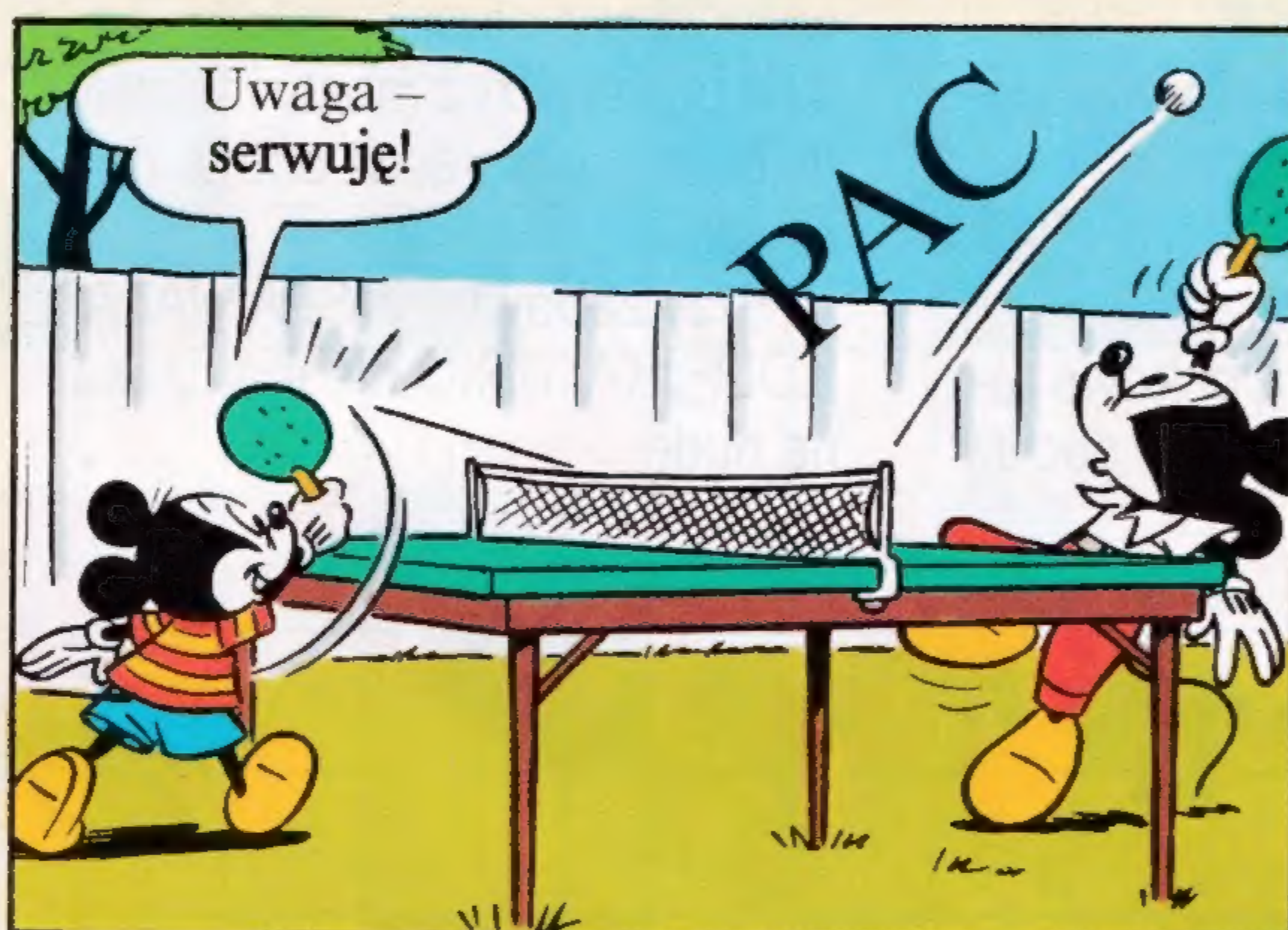
Wujku, asystent reżysera powiedział, że jutro powinni skończyć **pierwszą część!**

Świetnie! To znaczy, że zostały mi jeszcze tylko cztery, żeby wywiązać się z umowy i zapłacić panu Spilborgowi za zniszczony samochód, dom, trawnik, garaż, rabatkę, rzeźby...



# Zawsze śmieszne...

## TRAFIĆ ZA WSZELKĄ CENĘ

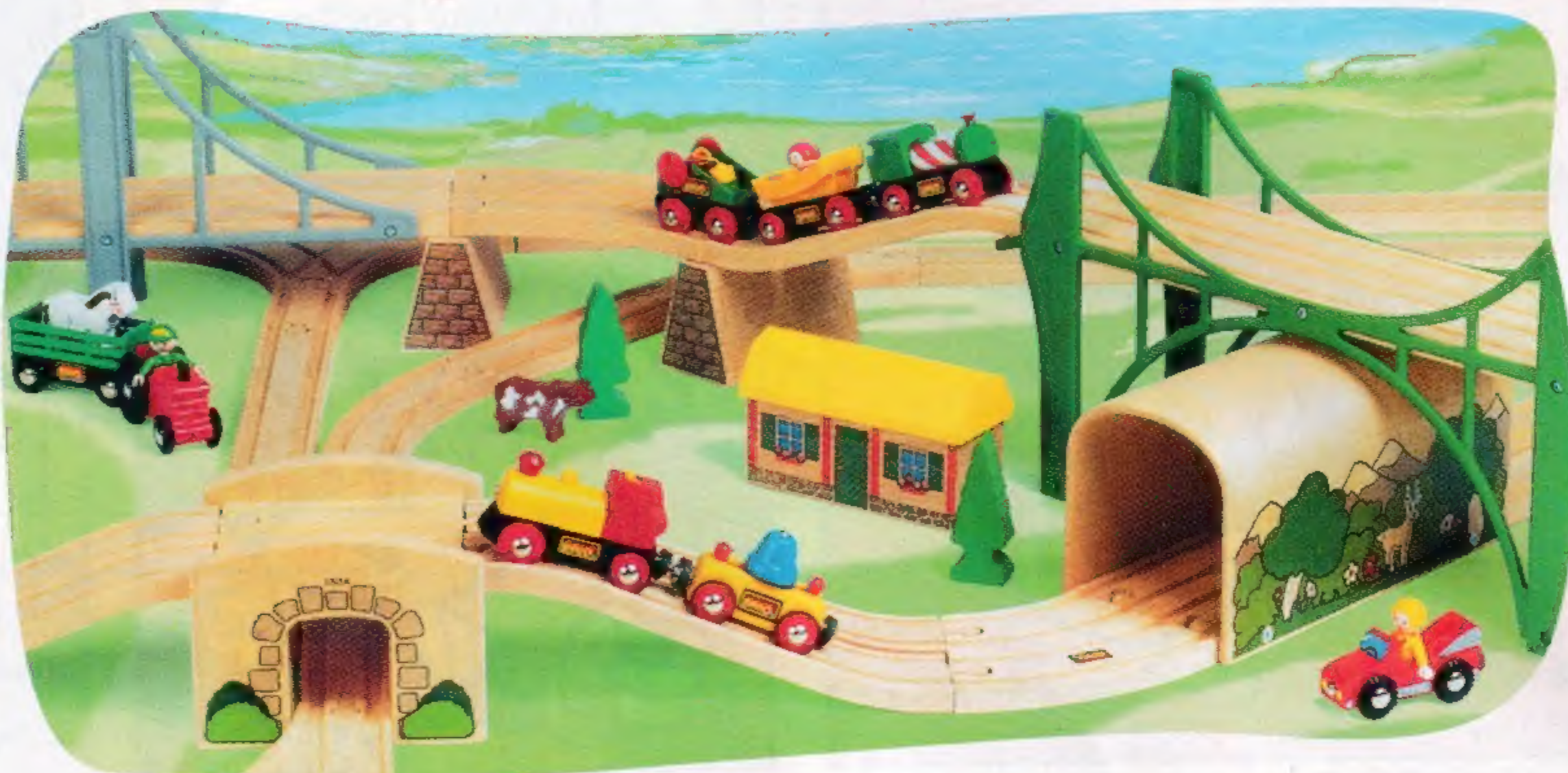




Szukaj w sklepach znaku z myszką. Zabawki tak oznaczone są oryginalne. Wyprodukowano je na licencji firmy Disney.



## BRIO® CIUCHCIA NAPĘDZANA WYOBRAŹNIĄ



Nad BRIO -miasteczkiem właśnie wzeszło słońce. Oświeciło drewniane domy, samochody i dworzec kolejowy. Wspaniałe, kolorowe pociągi BRIO są już gotowe do dalekich podróży. Jeden z nich, za kilka minut zawiezie dzieci nad morze. Maszynista czeka już na sygnał

do odjazdu.

- Ojej! Nieszczęście! Tory zepsute! - krzyczy kolejarz.

Na miejsce awarii natychmiast wyrusza ekipa mechaników. Szybko wymieniają bukowe tory. Uff! Udało się. BRIO - pociąg

wyjedzie ze stacji o czasie. Będzie pędził przez mosty i tunele, mijał lasy, jeziora, aż dotrze nad morze.

Przy zabawie WSPANIAŁA KOLEJKĄ BRIO nie ma czasu na nudę.



## BRIOLINEK GRA Z TOBĄ!

### Nano Baby

Drodzy BRIO - gracze! Wiem, jak bardzo polubiliście "wirtualne małenstwo". Sprawia Wam ono wiele radości.

- Jak mój bobas skończył rok, byłam bardzo dumna - mówi 11-letnia Ania. - Niedługo będzie miał dwa latka. Otrzyma wówczas wirtualny torcik. Lubię mojego bobasa. Wszędzie go ze sobą zabieram. Bawię się z nim, karmię, utulam do snu. Staram się, aby zawsze był zadowolony.

- Raz moje Nano Baby zachorowało - zwierza się 10-letni Michał. - Wezwałem wirtualną karetkę i pan doktor dał mu lekarstwo.

Cieszę się, że lubicie Nano Baby. Ta gra, to nie tylko wspaniała zabawa, ale także prawdziwa szkoła odpowiedzialności, systematyczności i wytrwałości.

BRIOLINEK



Wiesz już o tym, że piktogramy, czyli znaki - rebusy są na świecie bardzo popularne. Na pewno pamiętasz piktogram zamieszczony w poprzednim numerze "Świata Zabawek". Oznaczał on: "Kocham gry BRIO".

Oto kolejny znaczek - rebus. Czy wiesz, co on oznacza? Przypomnę Ci tylko, że serduszek oznacza "kocham". Naklejkę z takim piktogramem otrzyma każdy, kto kupi kolejkę BRIO.

## ZAGADKA

Z jakiego drewna produkowane są kolejki i tory BRIO?

Odpowiedź wyślij na adres: Szczecin 5, Box 97 do 9 marca. Ogłoszenie wyników w nr 17/98. Do wygrania kolejka BRIO i dwie gry Nano Baby.

### ROZWIĄZANIE konkursu z nr 37/97

Najpopularniejszą zabawką mikołajkową okazała się gra Nano Baby.

Nagrody wysyłamy do:

- Witolda Kauc z Łodzi
- Krystiana Gorzkowicz z Gorlic
- Krzysztofa Więcek z Tarnowskich Gór

Za tydzień:  
• super plusze  
• BRIO-labirynt  
• nowy konkurs



Kontakt dla sklepów i hurtowni zainteresowanych zabawkami BRIO - fax (091) 423-05-07. BRIO-Galtex zaprasza.



# KRZYŻÓWKA

Po rozwiązaniu krzyżówki z liter w zaznaczonych polach utwórz hasło. Na odpowiedzi czekamy do 28 lutego. Nasz adres: Krzyżówka 7, ul. Srebrna 16, 00-810 Warszawa. Nie zapomnij o naklejeniu kuponu i napisaniu, którą nagrodę wybrałeś.

Krzyżówkę ułożyła Magdalena Wójcik z Bierunia.  
Magda otrzymuje plecaczek i kubek Donalda.

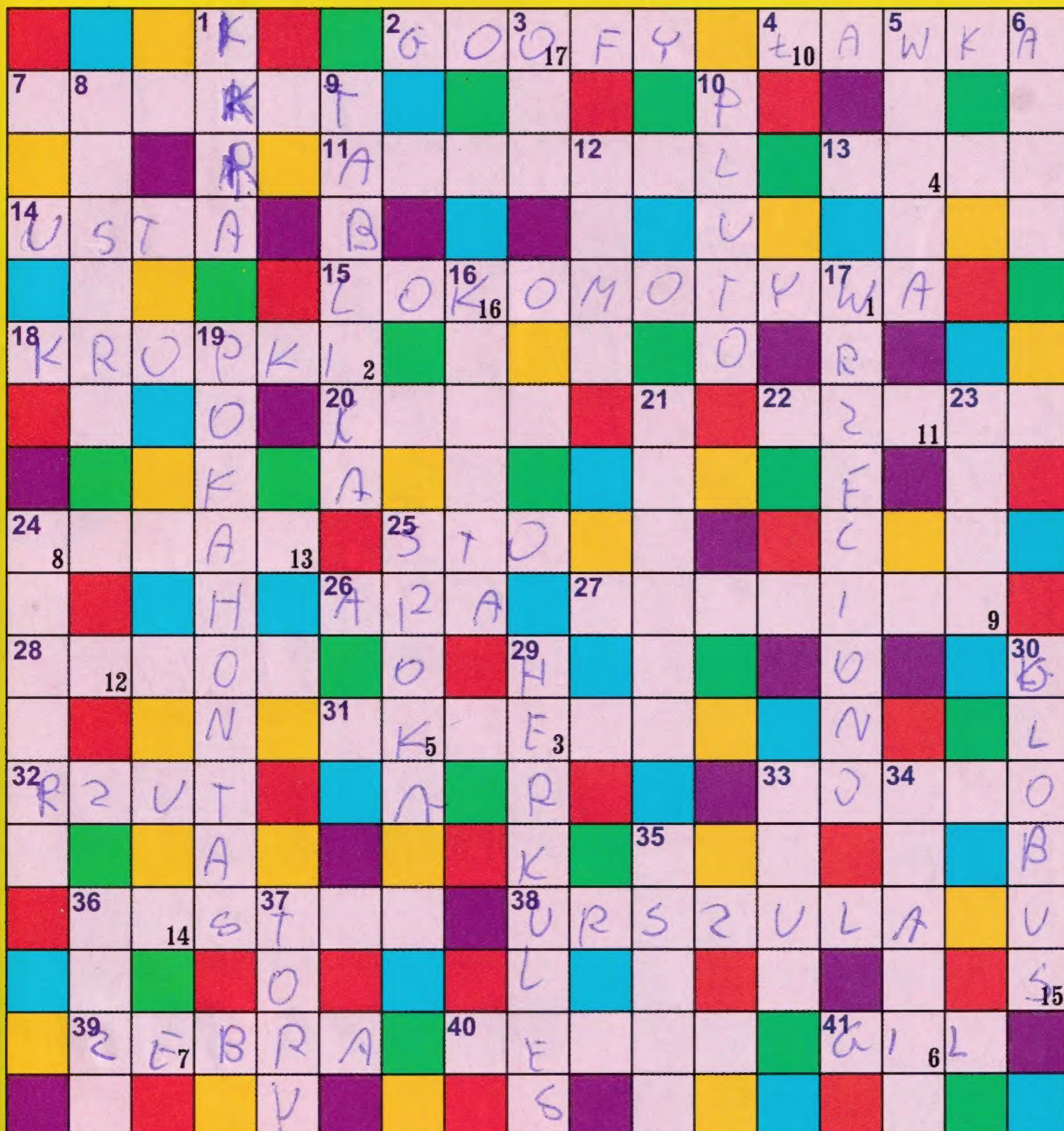


## POZIOMO

2. Przyjaciół Mikiego.
4. Parkowa lub szkolna.
7. Reklamowy na płocie.
11. Słynne wzgórze w Atenach.
13. Rybka Gepetta.
14. Wargi.
15. Ciągnie wagony.
18. Na skrzydłach biedronki.
20. Statek rzuca ją w porcie.
22. Niejeden na dzwonnicy.
24. Znak zodiaku.
25. Wiek ma tyle lat.
26. Kolorowa papuga.
27. Ciastko lub arystokratka.
28. Fajtłapa, niezdara.
31. Skąpiec.
32. Dyskiem lub do celu.
33. Przyjaciół Perdity.
36. Najlepszy na świecie.
38. Bajkowa jędra morska.
39. Pasiasty koń.
40. Rozgałęzione ujście rzeki do morza.
41. Ptak z czerwonym brzuszkiem.

## PIONOWO

1. Rybie jajeczka.
3. W rosole.
5. Starcie, pojedynek.
6. Jeden z muszkieterów.
8. Zwierciadło.
9. Na niej piszesz kredą.
10. Pies Mikiego.
12. Gatunek dzikiego kota.
16. Np. Halley'a.
17. Uklęka się nim Śpiąca Królewna.
19. Przyjaciółka Flita.
21. Narzeczona Herkulesa.
23. Zielona na pustyni.
24. Pewna czarna pantera.
25. Ptasia złodziejka.
29. Uciął łeb hydrze.
30. Kulista mapa.
33. Do orania.
34. Opiekunka, piastunka.
35. Figiel.
36. Grecka opiekunka sztuki.
37. Kolejowe lub tramwajowe.



## 2 LALKI TAŃCZĄCE WALCA



ANASTAZJA

albo

5  
KILOGRAMÓW  
CZEKOLADY

ZA PRAWIDŁOWE ROZWIĄZANIE KRZYŻÓWKI Z NUMERU 40/97  
NAGRODĘ OTRZYMUJE JOANNA LECH Z PABIANIC.

ZA PRAWIDŁOWE ROZWIĄZANIE KRZYŻÓWKI Z NUMERU 1/98  
NAGRODY OTRZYMUJĄ:  
4 KASETY WIDEO — MAGDA JARKIEWICZ Z WOŁOMINA;  
2 PLAKATY — MARCIN WIECZOREK Z POZNANIA.

KACZOR DONALD 07  
KRZYŻÓWKA  
KUPON





# KACZOR DONALD

„Cześć, Daisy! Nie widziałaś gdzieś tutaj przejeżdżającego pociągu? Zobacz, jaki dziwny małż był w tej muszli! Tatarara, barabara, umpa, pumpa...”

Wszystko zaczęło się w dniu, gdy Donalda zaczepił na ulicy stuknięty facet. Potem kaczor wpływał się w coraz dziwniejsze wydarzenia, a Daisy nabierała coraz większego przekonania, że jej ukochany popadł w **OBŁĘD!**

Czy miała rację? Czy Donald zostanie najstojniejszym pacjentem psychiatrii kliniczno-odwykowej?

Czy skończy w domu bez klamek?



## OSIEM ŚMIESZNYCH ZAWIESZEK NA DRZWI!

NIE WŁASOW



TRWA TOALETA



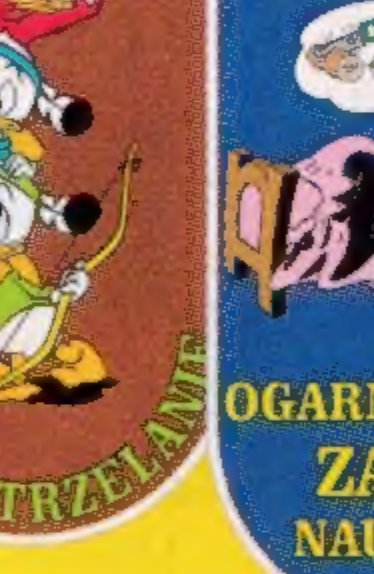
TO SIĘ ZDZIWISZ!



PIE WYSZEDŁ Z NA SPA



N KIEDYŚ WA



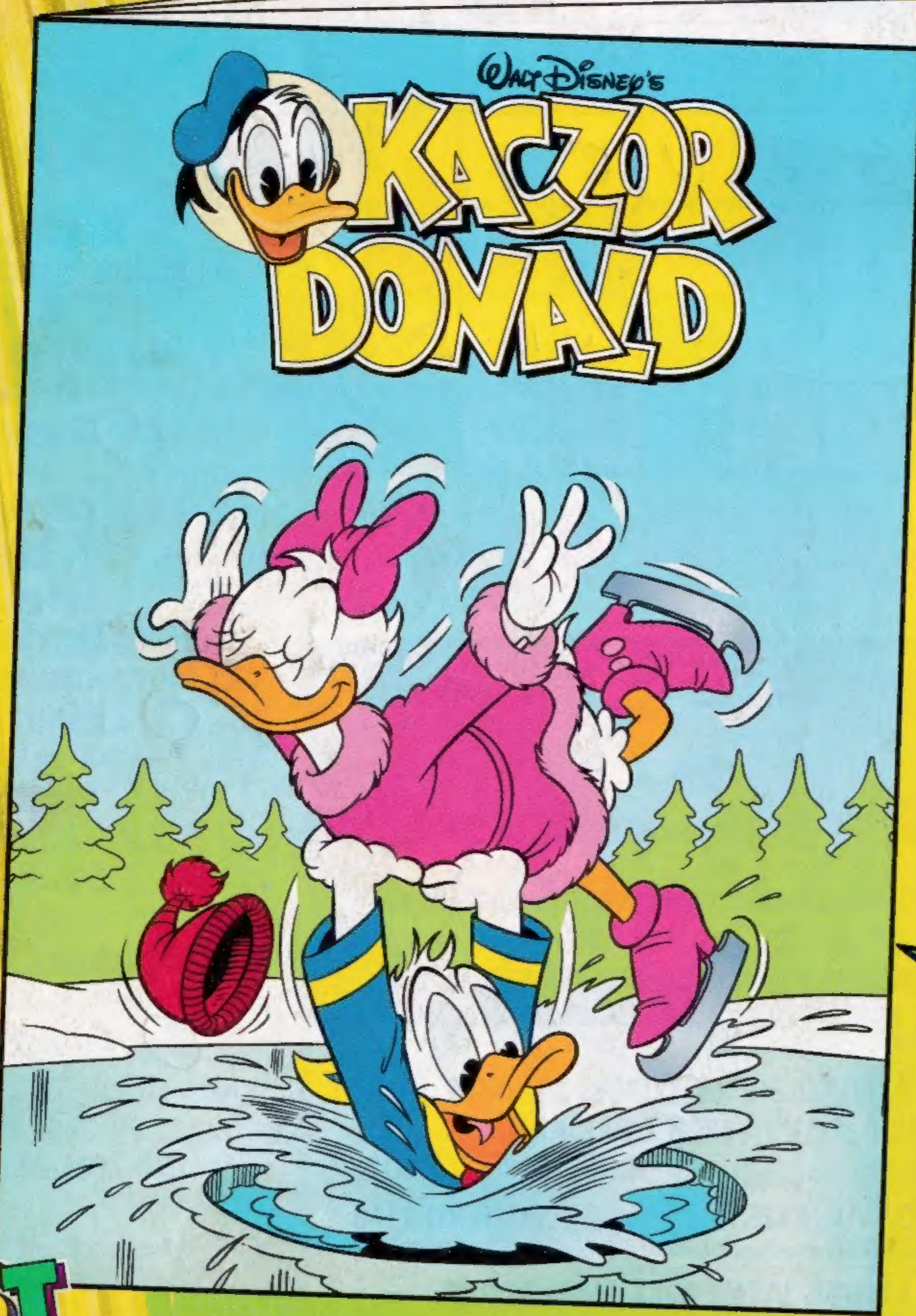
OGARNAŁ MNIE ZAPAL NAUKOWY

YSKOCZYŁ TYLKO NA CHWILĘ...

Zawsze śmieszne...



## KRZYŻÓWKA



## ZIMOWY KONKURS LETNIA NAGRODA!

WYGRAJ TYDZIEŃ WAKACJI W NORWEGII

## MYSZKA MIKI

„Zaraz dopadnę tego opancerzonego gada! A potem rozprawię się z myszonem i jego fajtłapowatym kumplem!”  
W morzach żyją niesamowite stwory i potwory. Niektóre są niebezpieczne, a niektóre po prostu dziwne. Takie, jak gigantyczny **SUPERŻÓŁW**, na którego natknęli się Miki i Goofy. Tymczasem Czarny Piotruś chce zabić biedne zwierzę i sprzedać jego skorupę do muzeum...



ZA TYDZIEŃ

TEST